



Industria y Comercio

S U P E R I N T E N D E N C I A

Delegatura de propiedad Industrial

División de Nuevas Creaciones

PCT
SOLICITUD

PATENTE DE INVENCION

21. EXPEDIENTE No.

07-1548

54. TÍTULO

METODO PARA JUGAR Y SISTEMA PARA JUGAR

51. CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL

71. SOLICITANTE

IDEFACT OY

DOMICILIO

11 91100, FILADELFIA

74. APODERADO

EMILIO FERRERO

C.C. 438.019 de Usaquén

22. BOGOTÁ, D. C.,



Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

PETITORIO

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
Rad: 07-001548- 00000-0000
Pag 2007-01-09 10:53:44 Dep. 2020 NUECREACIONES
Tel 11 PATENTELYB
Ext. 379 FASENACIONALII
Ant 411 PRESENTACION Fecha 74

**FORMULARIO UNICO DE SOLICITUD DE PATENTE
PCT
ENTRADA EN FASE NACIONAL**

SOLICITUD DE:

- 1 ☒ Patente de Invención. ☐ Patente de Modelo de Utilidad.
☐ Capítulo I. ☒ Capítulo II.

2 SOLICITANTE (71)	Nombre: IDEFACT OY sociedad constituida y existente bajo las leyes de Finlandia.	IDENTIFICACIÓN	
	Dirección: Virkkulantie 368, 91100 II, Finlandia	C.C. ☐ C.E. ☐	NIT ☐ Otro ☐ Cual _____
	Domicilio: 91100 II, Finlandia	Número _____	

3 REPRESENTANTE O APODERADO	Nombre: EMILIO FERRERO	IDENTIFICACIÓN	
	Dirección: Carrera 4ª. No. 72-35 Teléfono: 347 36 11 Fax: 211 86 50 E-mail: clientes@camvp.com Domicilio: Bogotá, Colombia.	C.C. ☒ C.E. ☐	NIT ☐ Otro ☐ Cual _____
		Número <u>438.019</u> T.P <u>31.929</u>	

4 INVENTOR (ES) (72)	1. Olli-Pekka HALONEN Kuikkankuja 26 A, 91100 II, Finlandia	2. Samuli MÄEN-PÄÄ Virkkulantie 368, 91100 II-As, Finlandia

5	PCT (86) Solicitud Internacional No. <u>PCT/FI2004/000443</u> Publicación Internacional No. <u>WO 2006/005786 A1</u>	Fecha: <u>9 de julio de 2004</u> Fecha: <u>19 de enero de 2006</u>
---	---	---

6	Título (54) <u>METODO PARA JUGAR Y SISTEMA PARA JUGAR</u>
---	---

7	Clasificación Internacional (51) <u>G07D 15/00</u>
---	---

8	Prioridad SI ☐ NO ☒	(33) País de Origen _____	(32) Fecha _____	(31) Número de Solicitud _____

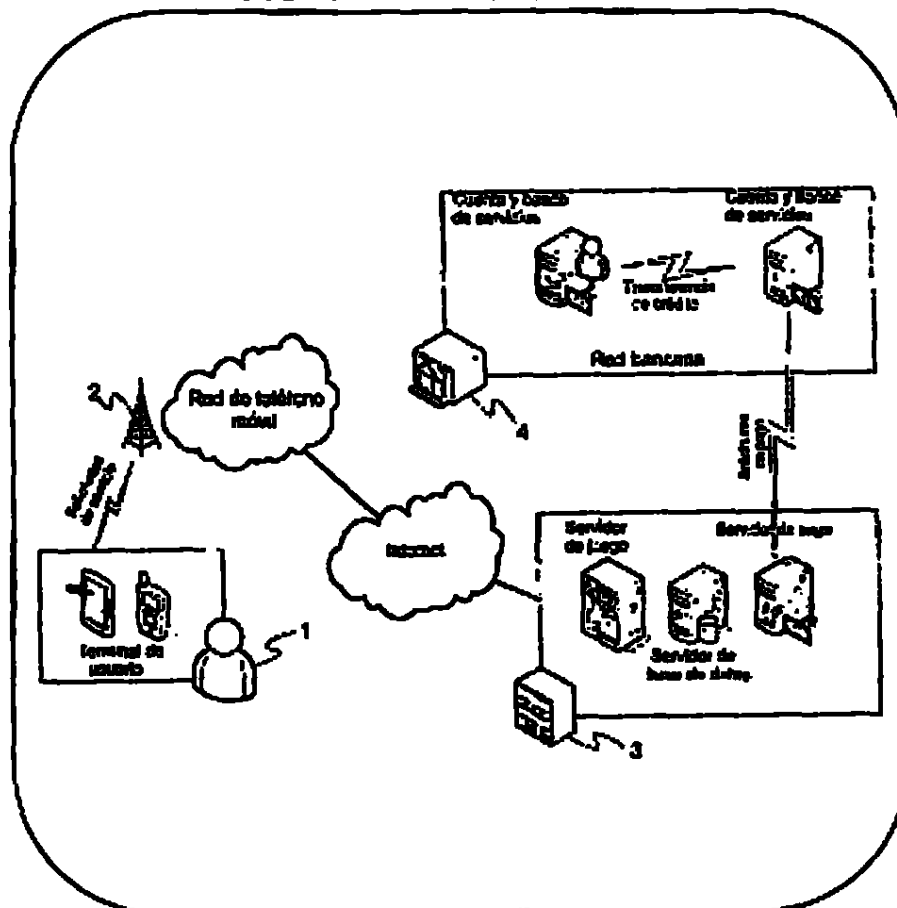
9	Comprobante de pago No.: <u>06-99,137</u>	Fecha: <u>27 de diciembre de 2006</u>
	<u>06-99,145</u>	<u>27 de diciembre de 2006</u>
	<u>07, 136</u>	<u>3 de enero de 2007</u>

10

Anexos:

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud por \$ 482.000.00.
- ☐ Comprobante de pago por reivindicación de prioridad.
- ☐ Documento que acredite la existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica.
- ☐ Poderes, si fuere el caso.
- ☐ Documento de cesión del inventor al solicitante o a su causante.
- ☐ Declaraciones.
- ☒ Copia de la solicitud internacional. (Resumen, descripción, reivindicaciones, dibujos)
- ☒ Traducción de la solicitud internacional al castellano. (Resumen, descripción, reivindicaciones, dibujos)
- ☐ Copia del examen preliminar efectuado por la IPEA.
- ☐ Traducción del examen preliminar efectuado por la IPEA.
- ☐ De ser el caso, copia del contrato de acceso.
- ☐ De ser el caso, documento que acredite la licencia o autorización de uso de conocimientos tradicionales de las comunidades indígenas.
- ☐ De ser el caso, certificado de depósito del material biológico.
- ☒ Arte final 12x12
- ☐ De ser el caso, información sobre otras solicitudes de patente o títulos obtenidos en el extranjero por el mismo titular o su causante, relacionadas parcial o totalmente con la invención de esta solicitud.
- ☒ Otros: VER HOJA DE DOCUMENTOS ANEXOS

11

FIGURA CARACTERÍSTICA

12

NOMBRE: EMILIO FERRERO

FIRMA: *Emilio Ferrero*

C.C. 438.019 de Usaquén T.P. 31.929

Instrucciones para el diligenciamiento del presente formulario, ver reverso de esta página

CAN/jag.

4

DOCUMENTOS ANEXOS

1. ☒ **Publicación Internacional WO 2006/005786 A1**

Descripción:

Páginas 11 en el idioma original

Páginas 17 en español

Reivindicaciones: Número (s) 32

Figuras: Número (s) 7

2. ☒ **Forma PCT/ISA/210. Informe de Búsqueda Internacional.**

3. ☒ **Nuevo pliego Reivindicatorio.**

4. ☒ **Extracto de publicación.**

○

○

(15) World Intellectual Property Organization
International Bureau



INTERNATIONAL APPLICATION PUBLISHED UNDER THE PATENT COOPERATION TREATY (PCT)

(43) International Publication Date
19 January 2006 (19.01.2006)

PCT

(10) International Publication Number
WO 2006/005786 A1

(52) International Patent Classification⁷: G07C 15/00,
G06P 17/00

(31) International Application Number:
PCT/IN2004/000143

(22) International Filing Date: 9 July 2004 (09.07.2004)

(25) Filing Language: English

(26) Publication Language: English

(71) Applicant (for all designated States except (75)): IBM-
FACIT OF (PVT); Viridhastha 366, PI-91100 B (IN)

(72) Inventor(s): not

(73) Inventor(s)/Applicant (for all except): HALADHAR, (RA-
Palka (PVT); Kulkarni 26 A, PI-31100 B (IN); MAHENDRA,
TAA, Jangal (PVT); Viridhastha 366, PI-91100 B-A
(IN).

(74) Agent: BIRGANDH OF AT; Tachalini 2, PI-91100
Chokkula (IN).

(54) Designated States (unless otherwise indicated, for every
kind of national protection available): AM, AG, AL, AU,

AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN,
CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI,
GB, GD, GE, GR, GM, HN, HU, ID, IL, IN, JP, KE,
KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD,
MG, MK, MN, MW, MX, MY, NA, NI, NO, NZ, OM, PA,
PE, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SI, SV, TJ, TM,
TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM,
ZW.

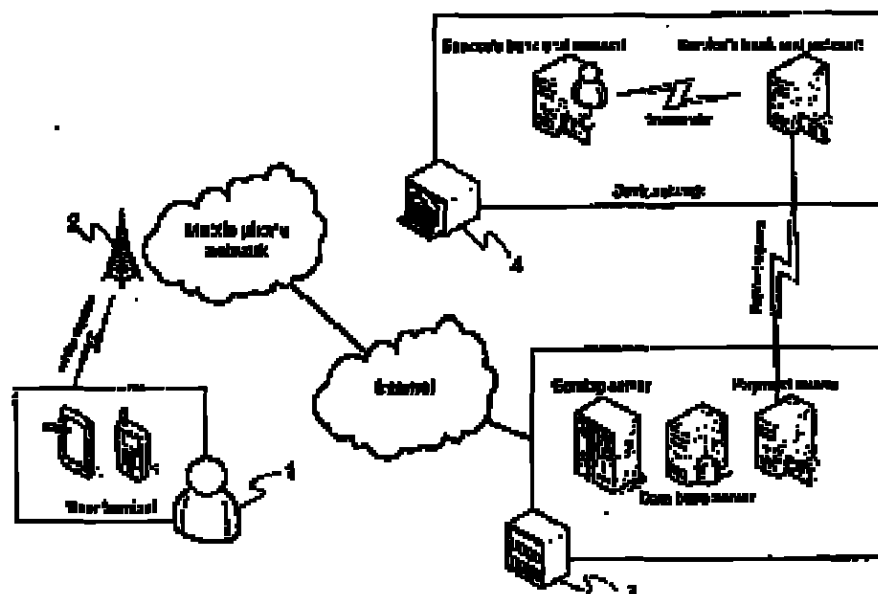
(54) Designated States (unless otherwise indicated, for every
kind of regional protection available): ARIPO (BW, CH,
GM, KH, LB, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM,
ZW), Eurasian (AM, AZ, BY, EG, KZ, MD, RU, TJ, TM),
European (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI,
FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SK,
SI, SN, TR), OAPI (BF, BI, CM, CG, CI, CN, GA, GN,
GQ, GW, ML, MR, NI, NG, TD, TG).

Published:

with international search report

For more detailed codes and other abbreviations, refer to the "Glossary
of Codes and Abbreviations" appearing at the beginning
of each regular issue of the PCT Gazette.

(54) Title: METHOD FOR GAMING AND GAMING SYSTEM



(57) Abstract: The present invention relates to a method for gaming and for a gaming system. More particularly the present inven-
tion relates to mobile or networked gaming with a terminal, such as a mobile terminal. In the method the player is recognized by an
existing identifier without specific registration in the gaming system. Also a simple method of paying the price is provided.

Method for gaming and gaming system

Field of the invention

- The present invention relates to a method for gaming and for a gaming system.
5 More particularly the present invention relates to mobile or networked gaming with a terminal, such as a mobile terminal.

Background of the invention

- 10 As the use of network and particularly wireless network technology has become everyday habit, the gaming and gambling has also been implemented to that environment. Several types of network or mobile phone based gaming methods are generally known. One interesting field of network or mobile gambling is real time type of gambling, wherein the player will know immediately if he wins. Usually the player has to register first to the game service provider in order to play.
- 15 IE20020907 describes a method of playing a game, such as a lottery game, based on a mobile phone network, wherein a player dials up a game service provider using a mobile phone. If playing for the first time, the player registers with the game service provider and receives a personal identification number (PIN) from the provider. The game service provider downloads a portal module to the subscriber identification module (SIM) card of the player's mobile phone. The player then plays the game,
20 and arranges for payment to the provider, before hanging up. Generally in order to be programmable in such way, the SIM card must be specially designed for that purpose, and for example provided by that specific service provider.
- Also, the charging for the gaming or the payment of the win is usually arranged in a relatively complicated way. WO01/48712 A1 discloses a method and system for
25 providing real time scratch-off lottery like games over a wireless network. Substantially concurrently, security, including win/loss determination is maintained by a betting service provider on a system apart from the wireless station of the user. A user authentication routine is executed by the betting service. Once the user is authenticated, a choice of electronic lottery ticket-like games is presented and the user
30 selects one or more "tickets". Once a selection is made, the betting service randomly selects game tickets and transmits them to the user. Once received by the user, the

CONFIRMATION COPY

game ticket can be played on a wireless station. In a preferred embodiment, the game is presented as an electronic representation of a scratch-off-type lottery ticket. A determination of winning or losing is made as the user plays the game. If the user has lost, the user may play another ticket, select another game or quit playing and log-off the betting service. If the user wins the lottery game, the designated prize, can be credited to the betting service account of the user. The credit to the user can also be made in the form of the issue of new lottery game tickets (with or without additional credit to the users account). The user may then play another selected ticket, select another ticket, or log-off the betting service. In this method the system creates and tracks user accounts and the win prizes are credited to the betting service account of the user.

The idea of the present invention is to provide a simple automated system for use in network or mobile gaming. Any suitable terminal, such as mobile terminal, should be usable as the gaming terminal as such. No installation of additional applications to the terminal should be needed nor should any modifications be made to terminal, SIM card, software or like. Furthermore, no registration to the service or specific SIM card provided by the gaming operator should be needed and the gaming service should be accessible generally everywhere. The payment of prizes and the transfer of the prize money should be independent of the terminal. As there is poor support in the mobile terminals for the mobile payment systems, such as wallet applications, the use of such systems should be avoided.

Summary of the invention

The present invention provides a method and system for playing a networked or mobile game by messages between a user using a terminal and gaming system within a single gaming session. In said single gaming session said user sends a first message to said gaming system, wherein said user is identified by an existing user identifier without a specific registration to said gaming system, and said gaming system calculates a win/loss value for said user to define if there is a win or loss in the game, and said gaming system responses with a second message to said user to report the result of said game.

In the case of win said user may respond with a third message to said gaming system to provide payment system account information for the prize payment, such as bank account number. Then the gaming system responses to said user with a mes-

sage containing a verification of the payment, such as a verification code, and said user sends back said verification code to said gaming system in order to accept a prize payment. The gaming system may pay the prize according to given payment system account information, if other conditions for the payment are fulfilled, such as age of majority of the player or other possible conditions set by local legislation. The win prize may also be added to player's gaming account.

Generally the user payment for the gaming is associated with said first message, but also other ways of payment are possible, for example the payment may be associated to a gaming event already happened, such as a gaming event from the day before or like.

An advantage of the present invention is that any mobile, wireless or other suitable terminal can be used as such without any modifications or application downloads.

Another advantage of the present invention is that no separate registration to gaming system is needed for playing.

Still another advantage of the present invention is that gaming is possible virtually everywhere.

Still another advantage of the present invention is that the payment of prizes is simple and independent of the type of terminal used.

Still another advantage of the present invention is that the gaming is independent of the telephone number.

One aspect of the present invention refers to a method described above to play a electronic mobile or networked game.

Another aspect of the present invention refers to a gaming system for playing the mobile game as described in the method above.

Still another aspect of the present invention refers to a server or device arrangement for providing the mobile game as described in the method above.

Next the present invention will be described in details. References will be made to the following figures.

Brief description of the drawings

Figure 1 shows a schematic drawing of a system according to present invention

Figure 2 shows an example of gaming events on a display of a mobile phone

Figure 3 shows a flow chart of the start of the gaming process

5 Figure 4 shows a flow chart of the gaming process

Figure 5 shows a flow chart of a weekly lottery

Figure 6 shows a flow chart of the payment of a win prize

Detailed description of the invention

- 10 Generally the system of the present invention should include at least the end user of the service, the network or mobile phone operator, the gaming service provider and the payment systems.

The "end user" of the service refers to a user, or the player, who plays the game according to the invention. The end user, or user or player as referred herein, generally
15 uses a terminal for playing. In one embodiment said terminal is any known mobile terminal, such as a mobile phone or any other mobile device, e.g. "communicator" or personal digital assistance type of device. Such terminal is capable of communicating on suitable network, such as on a wireless network, internet or like, for example on a cellular phone network. The user messages according to the invention
20 are generally sent by the user with said terminal to the service provider.

The "network or mobile phone operator" refers to service provider, who provides the wireless or wired network services, such as mobile phone services or internet services to enable the network or mobile phone communication between its clients. Said operator may also debit the costs of games and/or win prizes or intermediate
25 such payments.

The "gaming service provider" refers to the gaming operator, who provides the gaming service. Generally said gaming service provider utilises the services of the network, internet or mobile phone operator. The gaming service provider may also be a network, internet, cable TV, terrestrial or satellite operator for analog or digital
30 television networks, digital radio, mobile phone operator or any other suitable op-

erator network or like. The "gaming system" refers to the system or systems of the gaming service provider needed to enable the playing of the game according to the invention. The gaming system may contain one or more servers, networks, data bases and other suitable device and software arrangements. Generally such gaming system works substantially automatically without any user intervention by the gaming operator.

The "payment systems" refers to any suitable payment system to be used in the method of the present invention. Such payment systems include the systems of a bank or other monetary institution or like. Payment can also be made in advance by purchasing or otherwise paying for credits that can be used to pay for gaming events (prepaid systems, payment systems for digital television etc.)

An example of such system setup according to the invention is shown on Figure 1. There are shown the end user (1) and the gaming service provider's system (3), who are connected with mobile phone network and Internet. The network or mobile phone operator (2) enables the communication between the end user (1) and the gaming service provider (3). The end user (1) uses any kind of suitable terminal, such as mobile phone. The gaming service provider (3) may have different kind of servers to enable the gaming and payments, such as a gaming server, a data base server or a payment server. There is also a payment system (4), which may contain specific networks and servers of a bank or several banks, such as the bank of the end user (the player) and the bank of the gaming service provider. The end user may send a service request via the operator (2) to the gaming service provider (3) to play. To pay the win prize the gaming service provider (3) may send payment requests to the payment system (4) to make a credit transfer to the player's bank account.

Suitable games to be played with the method of the present invention include generally any money game or like, which can be played with suitable terminal, which may be mobile, stationary, wireless, wired, external device connected to an existing device (for example digital television set top box) or of any other suitable type. Any games wherein the player (user) sets bets or pays gaming payments to get a prize or prizes from the game are suitable games to be used in the system of the invention. A general example of such game is a simple lottery, wherein the gaming system makes a draw and the player is informed whether or not there was a win. Such lottery may be carried out with an aid of a computerized system, such as by random number generation to calculate a win or loss value for every game. The prize may

be announced substantially immediately or later, e.g. in the case of a timed lottery, such as weekly or monthly lottery, or like.

In the system of the invention the player contacts the gaming system directly or indirectly, generally by using automatic means, such as mobile or network connections, or other suitable means. Examples of devices and terminals to be used are mobile phones and like, computers, gaming terminals, digital TVs, digital video cameras with internet connectivity, digital set top box for analog television, car computers and other consumer electronics devices capable of network, cellular network or peer-to-peer communication. The gaming terminals include public gaming terminals and gaming terminals used at home, such as XBOX, Playstation, Gamecube or like. The devices and terminals to be used may contain the user identification or they may be associated with means to read said identification from another source. The identification may also be entered manually by the end user.

The prize (or prizes), such as money or other goods, of the game may or may not be predetermined or the prize may be associated with the profit, revenues, number of players, number of gaming events or other measurable or non-measurable quantities of the service.

The prize may be delivered to the winner directly during the gaming event, such as gaming session, or it can be delivered indirectly to an institution, such as a bank or other monetary institution) assigned by the player by any suitable means. Examples of such means are bank transfer, giro transfer, cheque or any other generally known mean or method for transferring money or other goods.

The prize may be transferred automatically or by the user of the service or representative thereof, immediately or delayed in respect of the gaming event.

The payment of the prize may be secured in any suitable way known in the art. One example of such secure system is to provide a verification code, which must be sent back to the sender in order to accept the event associated with the verification. For example one embodiment of the present invention provides a system wherein the user sends a message to gaming system to give the user's bank account information for the prize payment. The gaming system will reply with a message containing a complex verification code. Then the user will send back this code to the gaming system to accept the payment, and the gaming system will pay the prize to the bank account given. The user may send back the whole message containing the verification code or only a part of it, such as only said verification code.

H2
12

The "gaming session" refers to one single gaming event starting from the event wherein the user contacts the gaming system for the first time for that particular game until the end of that gaming event, such as the reporting of the result or the acceptance of the prize payment. If the user starts again another similar gaming event by contacting the gaming system again in the same manner as before, it should be considered as another gaming session, even though the user identification information could be already recognized by the gaming system.

In the method of the present invention the user has an existing identifier which is not originally related to the game, such as phone number, social security number, bank security code, biometric ID, national or international digital id, trusted device identification, credit card number, imei-code, sim-code, other trusted account identification, digital television terminal id code, any other suitable code, number or other means of identifying, determining or otherwise separating and uniquely identifying players from each others, which identifier already exists before starting the gaming session. This existing identifier does not have to be provided by the gaming service provider and this is why the user does not have to actively register to the gaming service but the service will recognize said existing identifier and uses that to identify the user. The gaming service provider may register said existing user identifier on a database or like, but in the present invention this is not considered as registration for the game by the user, since the identifier is given without any separate active action by the user. In a case where the gaming service provider is also a telephone operator or like, the existing identifier may be provided by the same service provider, but substantially for other purposes than playing. A general example of such identifier is a phone number, which is originally given for operating a telephone, not for gaming purposes.

Said existing user identification may be provided to the gaming system by any suitable means. In one embodiment the identification is provided as a phone number within a text message. In another embodiment the identification is provided by using a specific reader associated with the terminal used for playing, which reader may read information from the identification means. Such reader may be remote or wireless type of reader or a reader in contact with the identification means. Examples of such readers are a card reader, such as bank or credit card or identification card reader, a smart card reader, a Bluetooth or wireless USB connection to contact the identification means, such as a mobile phone or like which contains the user identification, or an optical reader, such as bar code reader.

A3
13

The messages used in the method of the present invention may be any suitable messages, such as SMS messages, multimedia messages, SMS-like messages, email messages or secured email message. The messages may be words of any natural language or anything else, such as codes or messages produced automatically, for example in a case of digital television system. The messages sent directly or indirectly by the end user or terminal used to play the game by end user are meant to indicate the will of the end user to accomplish different kinds of events, generally related to the game currently being played. Non-limiting examples of such messages are plain text messages "PLAY" or "PAY" sent by any mobile phone.

10 The message reporting the result of the game, generally sent by the gaming system, may be a simple message containing only text, such as a text message of a mobile phone, or it may contain also other elements, such as images and sound, e.g. multimedia message, image or links. The message may be any other suitable message type used by suitable carrier network including, but not limited to, all terrestrial or satellite networks. It may also be a disposable multimedia application. In all cases the purpose of this reporting message is to provide information about the result of the game, which result is already determined. A more complicated form of such message may improve the playability of the game or make it more exciting. Example of such message is a multimedia animation, which shows a scratch-off type lottery ticket animation. Even though the actual lottery has already been carried out by the gaming system and the result is already determined, the player is given the excitement of the game by providing said result piece by piece with said animation, which may be interactive or non-interactive.

25 As this message may be an application, it should be noted that applications relating to actual playing of the game, for example applications which carry out the actual lottery act or other acts to solve or affect to the result of the game, are not included in the scope of the present invention.

Also other messages may be sent during the game, such as for informing the user about the terms of playing, or for ensuring certain acts or choices the user has made. 30 These optional messages may generally facilitate the gaming process, but they are not essential for the present invention.

Now the present invention will be described with examples relating to gaming with a mobile terminal, such as mobile phone. These examples are provided only to enlighten the idea of the present invention and they should not be considered as limiting the scope of the invention. A person skilled in the art can figure out several 35

other embodiments which can be applied on different environments, terminals, games and like within the scope of the attached claims.

Examples

5 Example 1. The course of a game

A. Opening a game account

The player sends a text message "PLAY" to the gaming service (Figure 2.1.1). The service will reply by announcing that player is about to start playing (Figure 2.1.2). The gaming service may also announce the terms of playing. If after this the player
10 will send a message indicating the gaming to the service, it will be interpreted as accepting the terms.

B. Playing, winning

The player sends a text message "PLAY" or the name of the game or like to the service (Figure 2.2.1). The service calculates a win/loss value for the player and the value indicates that there is a win. The service will reply by announcing "Congratulations, you have just won!" (Figure 2.2.2) The service may give instructions how to cash the prize by sending a message back to the service with bank account number and name. The player may still also take part to weekly lottery (Figure 2.2.3).
15

C. Playing, no win

The player sends a text message "PLAY" or the name of the game or like to the service (Figure 2.3.1). The service calculates a win/loss value for the player and the value indicates that there is no win. The service will reply by announcing "Unfortunately you did not win an instant prize" (Figure 2.3.2). The player may still also take part to weekly lottery (Figure 2.3.3).
20

25 D. Cashing the prize

To be able to cash the prize the player must confirm the bank account or personal identification information. For example player under 18 may not be able to cash the prize (as may be indicated in the terms of playing). The player sends a message with bank account number, name and an indication to pay the prize (Figure 2.4.1). The
30 service will reply by confirming the information (Figures 2.4.2, 2.4.3). The service

will send a message containing a disposable verification code (Figure 2.4.4) which the player must send back to the service in order to accept the bank transfer and get the prize.

Example 2. The server process

- 5 The processes of the game progress on the server of the gaming system are described here. The gaming event example described here is a similar to the one described above wherein a mobile phone is used as the terminal for playing. Also other suitable types of terminals and messages may be used. Not all of the essential steps of the processes are shown in the flow charts of the following examples, but
10 rather some exemplary steps to show some of the processes carried out at different phases. The terminal as referred herein represents the end user.

1. The first gaming session (Figure 3)

- The terminal sends a message "play" to the server. The server checks if the service has been used before from that particular phone number. If not, the system will send
15 the terminal a message which tells the terms of playing. The messages and possibly other information are saved into data base. In the terminal the player is shown the terms of playing. It is also told, that sending a message which indicates playing is interpreted as accepting the terms. The server will check if the use from that particular phone is allowed. If yes, the events are considered as normal gaming events. If
20 not, the player will reply to the terminal and inform the player that the use of the service from that number is forbidden. The data base will save the information. The information herein refers to any information related to the gaming, player, terminal or like, such as the messages, gaming events, phone numbers or other user identification and like.

25 2. Playing (Figure 4)

- The terminal sends a message "play" to the server. The server checks from the data-base if the service has been used before from that particular phone number. If this is the first time, see 1 (The first gaming session). If the player is already known and the phone number is in to data base, the server will check if the playing from that
30 particular terminal is allowed. If not, the player will reply to the terminal and inform the player that the use of the service from that number is forbidden. The events are saved into data base. If the playing is allowed, the server will draw lots i.e. the win or loss is calculated and the game result will be available. A message telling the result of the game is sent and shown at the terminal. The user message is added to an-

other lottery that will be drawn later ("weekly lottery") and the jackpot is increased. The events are saved into data base.

3. Paying the prize (Figure 5)

- 5 The terminal sends a message "pay" to the server. The server checks if the bank account information for that specific phone number is saved. If not, the server will reply by giving the instructions in a message. If yes, the server will reply by message showing the bank account information already saved into database. The events are saved into data base. The terminal will accept the bank transfer. The server will contact a bank and transfer the money. The server will update the win tracking databases. The server will check if the event was successful. If yes, the transfer event is verified. The events are saved into data base. If not, the user is informed about the error. The events are saved into data base.
- 10

4. Weekly lottery (Figure 6)

- 15 The server will start the timed weekly game. The gaming process is carried out and the jackpot and smaller wins are determined. The events are saved into data base. The server will inform all the participants and the winners about the results. WWW-pages concerning the game situation are updated. The user terminals show the players a message whether or not the player has won. The events are saved into data base. The server will update the win tracking databases. The events are saved into data base.
- 20

Claims

1. A method of playing a networked or mobile game by messages between an user using a terminal and gaming system within a single gaming session, characterized in that in said single gaming session
- 5 - said user sends a first message to said gaming system, wherein said user is identified by an existing user identifier without a specific registration to said gaming system,
 - said gaming system calculates a win/loss value for said user to define if there is a win or loss in the game,
- 10 - said gaming system responds with a second message to said user to report the result of said game.
2. The method of claim 1, characterized in that in the case of win said user responds with a third message to said gaming system to provide payment system account information for the prize payment.
- 15 3. The method of claim 2, characterized in that said gaming system responds to said user with a message containing a verification of the payment and said user sends back said verification to said gaming system in order to accept a prize payment.
4. The method of claim 3, characterized in that said gaming system pays the prize according to given payment system account information.
- 20 5. The method of claims 1, characterized in that in the case of a win the prize is added to player's gaming account.
6. The method of any of the preceding claims, characterized in that the user payment for the gaming is associated with said first message.
- 25 7. The method of any of the preceding claims, characterized in that said payment system account information is bank account information.
8. The method of any of the preceding claims, characterized in that said user further takes part to another gaming session wherein said first user message is not required.

9. The method of any of the preceding claims, characterized in that said existing user identifier is a phone number, identification card, social security number, bank security code, biometric ID, national or international digital id, trusted device identification, credit card number, imei-code, sim-code, other trusted account identification, digital television terminal id code, or any other suitable code, number or other means of identifying, determining or otherwise separating and uniquely identifying players from each other
10. The method of any of the preceding claims, characterized in that said terminal is a mobile terminal.
- 10 11. The method of claim 10, characterized in that said mobile terminal is a mobile phone, PDA, communicator, laptop or any other wireless terminal.
12. The method of any of the claims 1-9, characterized in that said terminal is a network terminal.
13. The method of claim 12, characterized in that said network terminal is a personal computer, gaming terminal or digital television terminal.
- 15 14. The method of any of the preceding claims, characterized in that said message is SMS message, multimedia message, SMS-like message, email message, secured email message.
15. The method of claim 1, characterized in that if said user is a new user the gaming system will send back to said user a message containing the terms of usage.
- 20 16. The method of claim 1, characterized in that said gaming system checks if said user is allowed to play and based on this either allows or denies said user to play.
17. A gaming system for playing a networked or mobile game by messages between an user using a terminal and gaming system within a single gaming session, characterized in that in said single gaming session
- 25 - the gaming system is arranged to receive a first message from said user, wherein said user is arranged to be identified by an existing user identifier without a specific registration in said gaming system,
- 30 - said gaming system is arranged to calculate a win/loss value for said user to define if there is a win or loss in the game,

— said gaming service is arranged to respond with a scored message to said user to report the result of said game.

18. The gaming system of claim 17, characterized in that in the case of win said gaming system is arranged to receive a third message from said user to provide payment system account information for the prize payment.

19. The gaming system of claim 18, characterized in that said gaming system is arranged to respond to said user with a message containing a verification of the payment and to receive back said verification from said user in order to accept a prize payment.

20. The gaming system of claim 19, characterized in that said gaming system is arranged to pay the prize according to given payment system account information.

21. The gaming system of claim 17, characterized in that in the case of a win the prize is arranged to be added to player's gaming account.

22. The gaming system of any of claims 17-21, characterized in that the user payment for the gaming is associated with said first message.

23. The gaming system of any of the claims 17-22, characterized in that said payment system account information is bank account information.

24. The gaming system of any of the claims 17-23, characterized in that said user further takes part to another gaming session wherein said first user message is not required.

25. The gaming system of any of the claims 17-24, characterized in that said existing user identifier is a phone number, identification card, social security number, bank security code, biometric ID, national or international digital id, trusted device identification, credit card number, imei-code, sim-code, other trusted account identification, digital television terminal id code, or any other suitable code, number or other means of identifying, determining or otherwise separating and uniquely identifying players from each other.

26. The gaming system of any of the claims 17-25, characterized in that said terminal is a mobile terminal.

27. The gaming system of claim 26, characterized in that said mobile terminal is a mobile phone, PDA, communicator, laptop or any other wireless terminal.

28. The gaming system of any of the claims 17-25, characterized in that said terminal is a network terminal.

29. The gaming system of claim 28, characterized in that said network terminal is a personal computer, gaming terminal or digital television terminal.

5 30. The gaming system of any of the claims 17-29, characterized in that said message is SMS message, multimedia message, SMS-like message, email message, secured email message.

10 31. The gaming system of claim 17, characterized in that if said user is a new user the gaming system is arranged to send back to said user a message containing the terms of usage.

32. The gaming system of claim 17, characterized in that said gaming system is arranged to check if said user is allowed to play and based on this it is arranged to either allow or deny said user to play.

2/2

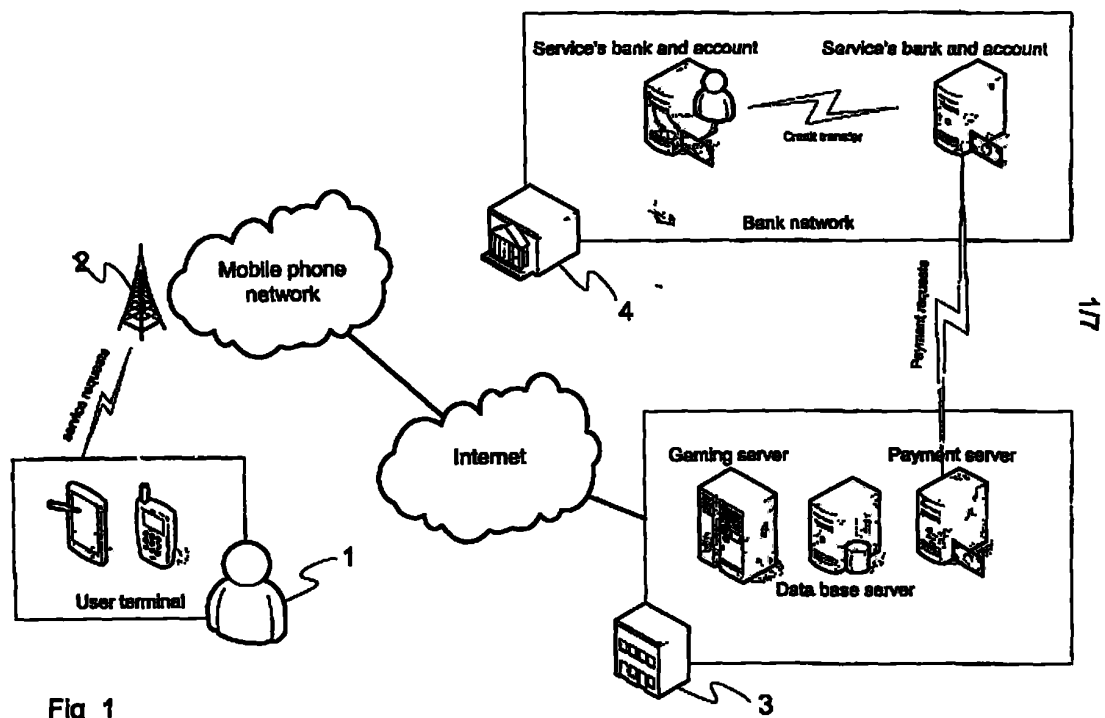


Fig 1

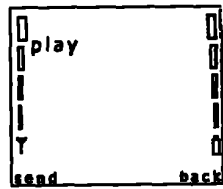


Figure 2 1 1

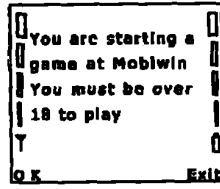


Figure 2 1 2

A Start playing

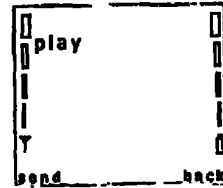


Figure 2 2 1

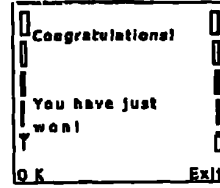


Figure 2 2 2



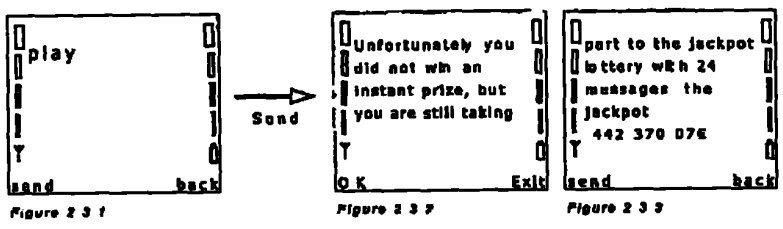
Figure 2 2 3

B Playing, winning

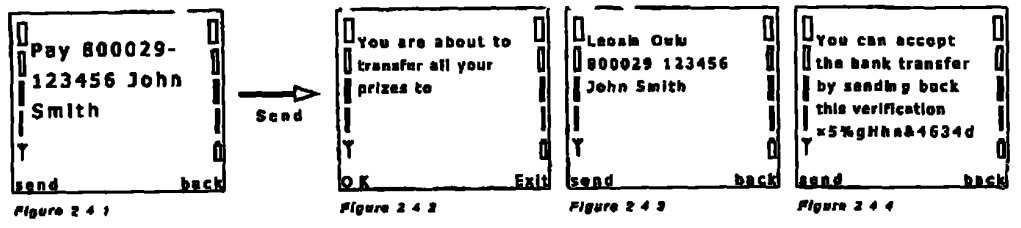
Fig 2 A-B

22

3/7



C Playing, no win



D Cashing the prize

Fig 2 C-D

23

4/7

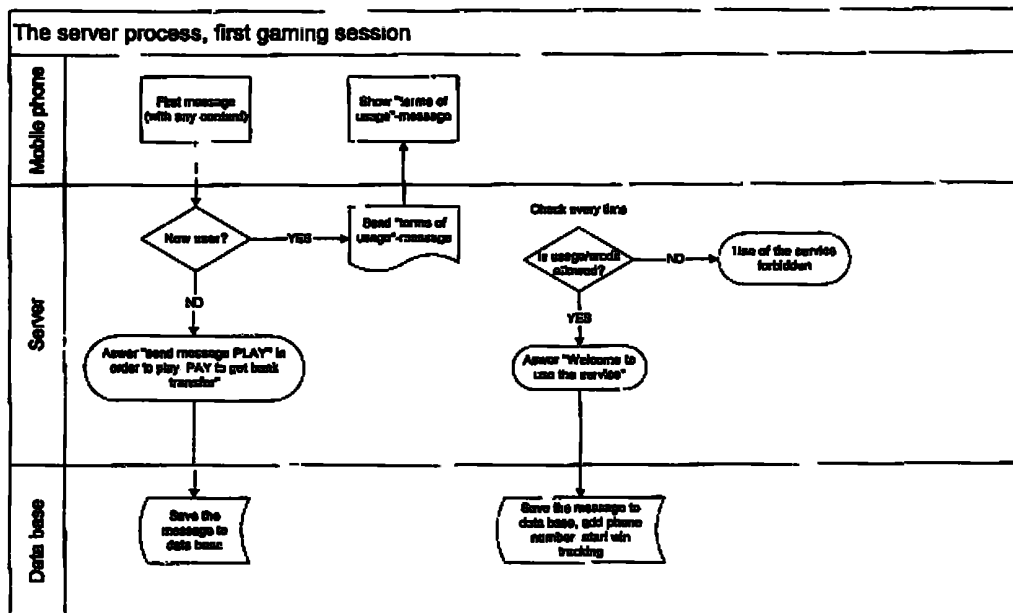


Fig 3

5/7

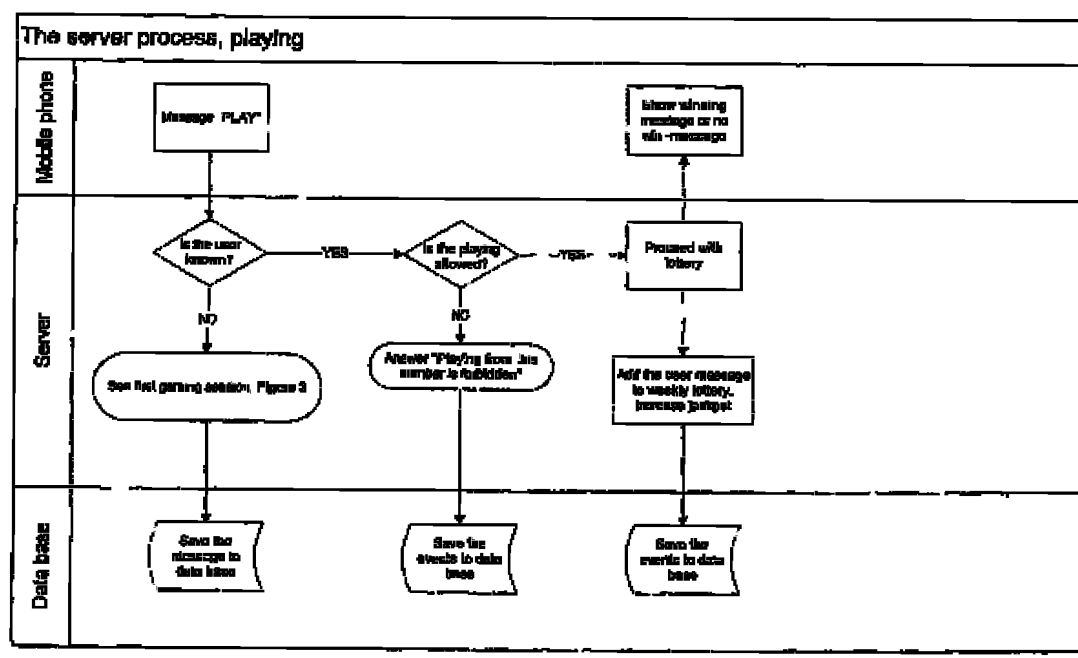


Fig 4

6/7

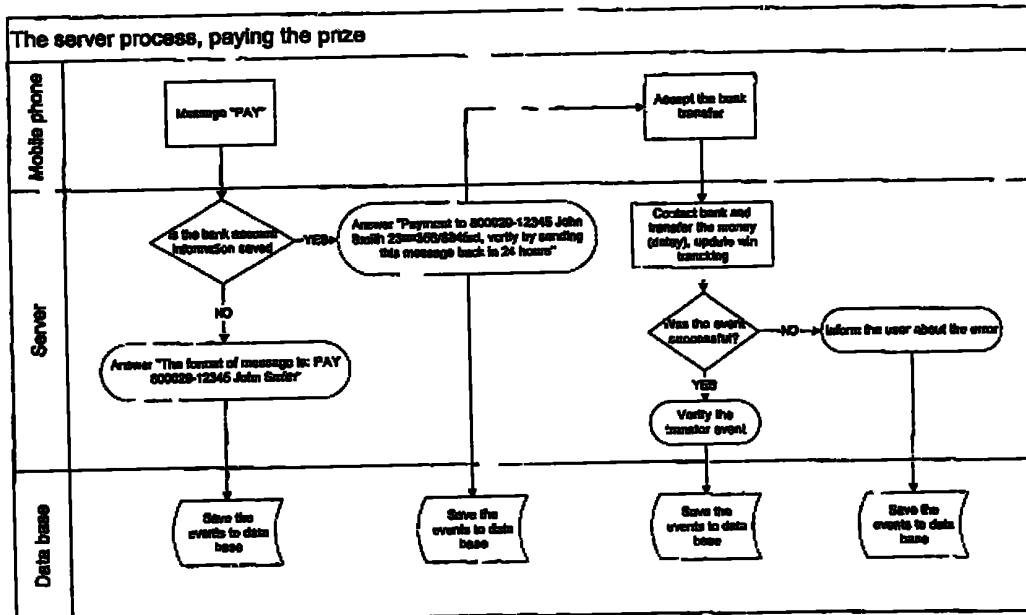


Fig 5

88

27

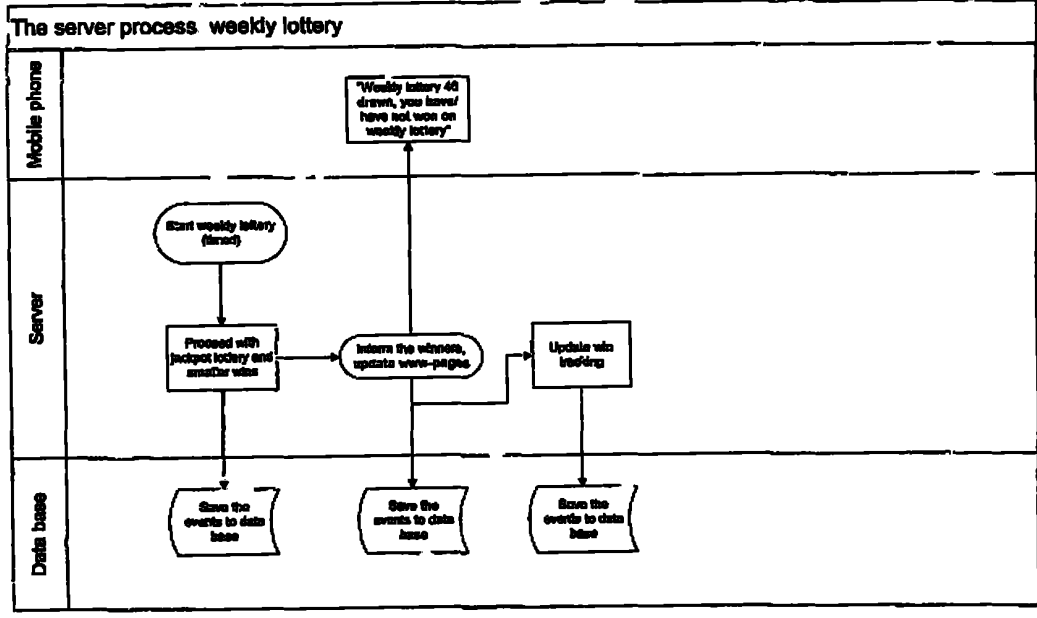


Fig 6

Método para jugar y sistema para jugar

Campo de la invención

La presente invención se relaciona con un método para jugar y un sistema para jugar. Más particularmente la presente invención se relaciona con jugar de manera móvil o en red con un terminal tal como un terminal móvil.

Antecedentes de la invención

A medida que el uso de la red y particularmente la tecnología de red inalámbrica se han convertido en un hábito diario, el jugar y el apostar también han sido incrementados en ese ambiente. Diversos tipos de red o métodos para jugar con base en teléfonos móviles o de red son generalmente conocidos. Un campo interesante de apostar en red o apuestas móviles es el tipo de apostar en tiempo real, en donde el jugador conocerá inmediatamente si el gana. Usualmente tiene que registrarse primero al proveedor del servicio de juego para poder jugar.

La IE20020907 describe un método para jugar un juego, tal como un juego de lotería, con base en una red de teléfono móvil, en donde el jugador marca a un proveedor de servicio de juego usando un teléfono móvil. Si juega en la primera vez, el jugador se registra con el proveedor de servicios de juego y recibe un número de identificación personal (PIN) del proveedor. El proveedor del servicio de juego baja un módulo de portal a la tarjeta del módulo de identificación del suscriptor (SIM) del teléfono móvil del jugador. El jugador entonces juega el juego, y dispone el pago al proveedor, antes de colgar. Generalmente para poder ser programable de tal manera, la tarjeta SIM debe ser diseñada especialmente para

28
29

ese propósito, y por ejemplo suministrada para ese proveedor de servicio específico.

También, el cargar el juego o el pago del ganador se dispone usualmente de una manera relativamente complicada. La WO01/48712 A1 describe un método y sistema para suministrar juegos similares a loterías de raspe en tiempo real por una red inalámbrica. Sustancialmente concurrentemente, la seguridad, incluyendo la determinación de ganar/perder es mantenida por un proveedor de servicios de apuestas sobre un sistema diferente de la estación inalámbrica del usuario. Una rutina de autenticación de usuario es ejecutada por el servicio de apuestas. Una vez que el usuario es autenticado, una escogencia de juegos electrónicos similares a billetes de lotería es presentado y el usuario selecciona uno o más "tiquetes". Una vez la selección se hace, el servicio de apuestas selecciona de manera aleatoria los tiquetes del juego y los transmite al usuario. Una vez recibidos por el usuario, el tiquete de juego puede ser jugado en una estación inalámbrica. En una modalidad preferida, el juego es presentado como una representación electrónica de un tiquete de lotería tipo raspe. Una determinación de ganar o perder se hace a mediada que el usuario juega el juego. Si el usuario ha perdido, el usuario puede jugar otro tiquete, seleccionar otro juego o parar de jugar y salir del servicio de apuestas. Si el usuario gana el juego de lotería, el premio designado, puede ser acreditado a la cuenta de servicio de apuestas del usuario. El crédito al usuario puede también caberse en la forma de la emisión de nuevos tiquetes de juego de lotería (con o sin crédito adicional a la cuenta del usuario). El usuario puede entonces jugar otro tiquete seleccionado, seleccionar otro tiquete o salir del servicio de apuestas. En este método el sistema crea y monitorea las cuentas del usuario y los premios ganadores son acreditados a la cuenta de servicio de apuestas del usuario.

La idea de la presente invención es suministrar un sistema simple automatizado para ser usado en juegos móviles o en red. Cualquier terminal adecuado, tal como un terminal móvil puede ser utilizable como terminal para jugar como tal. No se requiere ninguna instalación de aplicaciones adicionales al terminal ni se necesitan modificaciones al terminal, a la tarjeta SIM, o al software o similares. Más aún, ningún registro al servicio o a la tarjeta SIM específica suministrada por el operador de juegos se necesita y el servicio de juego debe ser accesible generalmente en todas partes. El pago de los precios y la transferencia del equivalente en moneda del precio debe ser independiente del terminal. Como existe un soporte pobre en los terminales móviles para los sistemas de pago móvil, tal como aplicaciones de cartera, el uso de tales sistemas debe ser evitado.

Resumen de la Invención

La presente invención suministra un método y un sistema para jugar un juego en red o móvil mediante mensajes entre un usuario usando un terminal y un sistema para jugar dentro de una sesión de juego única. En dicha sesión de juego única dicho usuario envía un primer mensaje a dicho sistema de juego, en donde dicho usuario es identificado por un identificador de usuario existente sin un registro específico para dicho sistema de juego, y dicho sistema de juego calcula un valor de ganancia/pérdida para dicho usuario para definir si hay un ganador o un perdedor en el juego, y dicho sistema de juego responde con un segundo mensaje a dicho usuario para reportar el resultado de dicho juego.

En el caso de ganar dicho usuario puede responder con un tercer mensaje a dicho sistema de juego para suministrar la información de la cuenta del sistema de

pago para el pago del premio, tal como un número de cuenta de banco. Entonces el sistema de juego responde a dicho usuario con un mensaje que contiene una verificación del pago, tal como un código de verificación, y dicho usuario envía de nuevo dicho código de verificación a dicho sistema de juego para poder aceptar un pago del premio. El sistema de juego puede pagar el premio de acuerdo con la información de la cuenta del sistema de pago dado, si otras condiciones para el pago se llenan, tal como mayoría de edad del jugador u otras condiciones posibles establecidas por la legislación local. El premio ganador puede también ser agregado a la cuenta de juego del jugador.

Generalmente el pago del usuario por el juego está asociado con dicho primer mensaje, pero también son posibles otras maneras de pago, por ejemplo el pago el pago puede estar asociado a un evento de juego que ya sucedió, tal como un evento de juego del día anterior o similar.

Una ventaja de la presente invención es que cualquier terminal móvil, inalámbrico u otro terminal puede ser usado como tal sin modificaciones o tener que bajar aplicaciones.

Otra ventaja de la presente invención es que no se requiere un registro separado al sistema de juego para jugar.

Todavía otra ventaja de la presente invención es que jugar es virtualmente posible en cualquier lado.

Todavía otra ventaja de la presente invención es que el pago de los premios es simple e independiente del tipo de terminal usado.

Todavía otra ventaja de la presente invención es que el jugar es independiente del número de teléfono.

Un aspecto de la presente invención se refiere a un método descrito anteriormente para jugar un juego móvil electrónico o en red.

Otro aspecto de la presente invención se refiere a un sistema para jugar el juego móvil como se describió en el método anterior.

Todavía otro aspecto de la presente invención se refiere a una disposición del servidor o dispositivo para suministrar el juego móvil como se describió en el método anterior.

Ahora la presente invención será descrita en detalle, las referencias serán hechas a la siguientes Figuras.

Breve descripción de los dibujos

La Figura 1 muestra un dibujo esquemático de un sistema de acuerdo con la presente invención.

La Figura 2 muestra un ejemplo de eventos de juego en una pantalla de un teléfono móvil.

La Figura 3 muestra un diagrama de flujo del inicio del proceso de juego.

La Figura 4 muestra un diagrama de flujo del proceso de juego.

La Figura 5 muestra un diagrama de flujo de una lotería semanal.

La Figura 6 muestra un diagrama de flujo del pago de un premio ganador.

Descripción detallada de la invención

En general el sistema de la presente invención debería incluir por lo menos un usuario final del servicio, el operador del teléfono móvil o de red, el proveedor de servicio de juego y los sistemas de pago.

El "usuario final" del servicio se refiere a un usuario, o al jugador, quién juega el juego de acuerdo con la invención. El usuario final, o el usuario o el jugador como se llama aquí, generalmente usa un terminal para juego. En una modalidad dicho terminal es un terminal móvil conocido, tal como un teléfono móvil o cualquier otro dispositivo móvil, por ejemplo "comunicador" o dispositivo del tipo de asistencia digital personal. Tal terminal es capaz de comunicarse por una red adecuada, tal como una red inalámbrica, Internet o similar, por ejemplo por una red de teléfono celular. Los mensajes del usuario de acuerdo con la invención son enviados generalmente mediante el usuario con dicho terminal al proveedor del servicio.

El "operador de red o teléfono móvil" se refiere al proveedor del servicio, quién suministra los servicio inalámbricos o de red inalámbrica, tales como servicios de teléfono móvil o servicios de Internet para permitir la comunicación en red o por teléfono móvil entre sus clientes. Dicho operador puede también debitar los costos del juego y/o los premios ganadores o intermediar en dichos pagos.

El "proveedor de servicio de juego" se refiere al operador de juegos, quién suministra el servicio de juegos. Generalmente dicho proveedor de servicios de juego utiliza los servicios de la red, Internet o el operador de teléfonos móviles. El proveedor del servicios de juego también pueden ser un operador de red, de Internet, de televisión por cable, o terrestre o satelital para redes de televisión análogas o digitales, un radio digital, operador de teléfono móvil o cualquier otro operador de red adecuado o similar. El "sistema de juego" se refiere al sistema o sistemas del proveedor de servicios de juego requeridos para permitir jugar el juego de acuerdo con la invención. El sistema de juego puede contener uno o más servidores, redes, bases de datos u otros dispositivos adecuados y disposiciones de software. Generalmente tales sistemas de juego trabajan sustancialmente de manera automática sin ninguna intervención del usuario mediante el operador de juegos.

Los "sistemas de pagos" se refieren a cualquier sistema de pago adecuado para ser usado en el método de la presente invención. Tales sistemas de pago incluyen los sistemas del banco u otra institución monetaria o similar. Los pagos también pueden ser hechos por adelantado al comprar o de otra manera pagar créditos que puedan ser usados para pagar los eventos de juego (sistemas de prepago, sistemas de pago para televisión digital).

Un ejemplo de tal disposición de sistema de acuerdo con la invención se muestra en la Figura 1. Allí se muestra al usuario final (1) y al sistema de proveedor de servicios de juego (3), quienes están conectados con una red de teléfono móvil e Internet. El operador de red de teléfono móvil (2) permite la comunicación entre el usuario final (1) y el proveedor de servicios de juego (3). El usuario final (1) usa

cualquier clase de Terminal adecuado, tal como un teléfono móvil. El proveedor de servicios de juego (3) puede tener unas clases diferentes de servidores para permitir el juego y los pagos, tal como un servidor para juego, un servidor de base de datos o un servidor de pagos. Hay también un sistema de pago (4), el cual puede contener las redes y servidores específicos de un banco o de diversos bancos, tales como el banco del usuario final (el jugador) y el banco del proveedor de servicios del juego. El usuario final puede enviar una solicitud de servicio mediante el operador (2) al proveedor de servicios de juego (3) para jugar. Para pagar el premio ganador el proveedor de servicios de juego (3) puede enviar solicitudes de pago al sistema de pago (4) para hacer una transferencia de crédito a la cuenta del banco del jugador.

Juegos adecuados para ser jugados con el método de la presente invención incluyen generalmente cualquier juego por dinero o similares, que pueden ser jugados con terminales adecuados, que pueden ser dispositivos móviles, estacionarios, inalámbricos, alambrados, o externos conectados a un dispositivo existente (por ejemplo una caja de Terminal de televisión digital), o cualquier otro tipo adecuado. Cualesquier juego en donde el jugador (usuario) hace apuestas o hace pagos de juego para obtener un premio o premios del juego son juegos adecuados para ser usados en el sistema de la invención. Un ejemplo general de tal juego es una lotería simple, en donde el sistema de juego hace un dibujo y el jugador es informado si o no ha ganado. Tal lotería puede llevarse a cabo con la ayuda de un sistema computarizado, tal como una generación aleatoria de números para calcular un valor ganador o perdedor para cada juego. El premio puede ser anunciado sustancialmente de manera inmediata o posteriormente, por ejemplo, en el caso de una lotería temporizada, tal como una lotería semanal o mensual, o similares.

En el sistema de la invención el jugador se pone en contacto con el sistema de juego directamente o indirectamente, generalmente mediante usar medios telemáticos, tales como conexiones móviles o de red, u otros medios adecuados. Ejemplos de dispositivos y terminales que pueden ser usados son los teléfonos móviles y similares, computadores, terminales de juego, televisión digital, cámaras de video digital con conectividad a Internet, caja de control digital para sistema de televisión análoga, computadores para carro y otros dispositivos electrónicos de consumo capaces de una comunicación en red, red celular o una comunicación par a par. Los terminales de juego incluyen terminales de juegos públicos y terminales de juego usados en casa, tales como XBOX, Playstation, Gamecube o similares. Los dispositivos y terminales a ser usados pueden contener la identificación del usuario o también pueden estar asociados con medios para leer dicha identificación desde otra fuente. La identificación también puede ser ingresada manualmente por el usuario final.

El premio (o premios), tales como dinero u otros bienes del juego pueden o no ser predeterminados o el premio puede estar asociado con las ganancias, ingresos, número de jugadores, número de eventos de juego u otras cantidades medibles o no medibles del servicio.

El premio puede ser suministrado al ganador directamente durante el evento de juego, tal como la sesión de juego, o puede ser suministrado indirectamente a una institución, tal como un banco u otra institución monetaria, asignada por el jugador por cualquier medio. Ejemplos de tales medios son transferencias bancarias, giros bancarios, cheques u otros medios generalmente conocidos o métodos conocidos para transferencia de dinero o de bienes.

El premio puede ser transferido automáticamente o mediante o por el usuario del servicio o un representante del mismo, inmediatamente o posteriormente con respecto al evento del juego.

El pago del premio puede ser asegurado de cualquier manera conocida en la técnica. Un ejemplo de tal sistema seguro es el de suministrar un código de verificación que debe ser enviado de nuevo al que lo envió para poder aceptar el evento asociado con la verificación. Por ejemplo una modalidad de la presente invención suministra un sistema en donde el usuario envía un mensaje al sistema de juego para dar la información de la cuenta bancaria del usuario para el pago del premio. El sistema de juego puede contestar con un mensaje que contiene un código de verificación complejo. Entonces el usuario enviará de nuevo este código al sistema de juego para aceptar el pago, y el sistema de juego pagará el premio a la cuenta bancaria dada. El usuario puede enviar de nuevo el mensaje completo que contiene el código de verificación o solamente una parte de este, tal como solamente dicho código de verificación.

La "sesión de juego" se refiere a un evento de juego único que se inicia desde el evento cando el usuario se pone en contacto con el sistema de juego la primera vez para ese juego particular hasta el final del evento del juego tal como el reporte del resultado o la aceptación del pago del premio. Si el usuario inicia otro evento de juego similar mediante contactar al sistema de juego nuevamente de la misma manera como lo hizo anteriormente, este debe ser considerado como otra sesión de juego, aun cuando la información de identificación del usuario ya haya sido reconocida por el sistema de juego. En el método de la presente invención el usuario tiene un identificador existente que no esta relacionado originalmente al

juego, tal como un número de teléfono, número de seguridad social, código de seguridad de banco, y de biométrico, y de digital nacional o internacional, identificación de dispositivo confiable, número de tarjeta de crédito, código E-mail, código sim u otras identificación de cuenta confiable, código de ID de Terminal de televisión digital, o cualquier otro código adecuado, número o medio de identificación, que determina o de otra manera separa e identifica únicamente a los jugadores uno del otro, el cual identificado ya existe antes de iniciar la sesión de juego. Este identificador existente no tiene que se suministrado por el proveedor de servicio de juego y esto es porque el usuario no tiene un registro activo en el servicio de juego sino que el servicio reconoce dicho identificador existente y lo usa para identificar el usuario. El proveedor de servicio de juego puede registrar dicho identificador de usuario existente sobre una base de datos o similar, pero en la presente invención esto no es considerado como registro para jugar por el jugador, ya que el identificador es dado sin ninguna acción activa separada del usuario. En un caso en donde el proveedor de servicio de juego es también un operador de teléfono o similar, el identificador existente pueda ser suministrado por el proveedor del mismo servicio, pero sustancialmente para otros propósitos diferentes a jugar. Un ejemplo general de tal identificador es su número telefónico, el cual es dado originalmente para operar un teléfono, y no para propósitos de juego.

Dicha identificación de usuario existente puede ser suministrada al sistema de juego por cualquier medio adecuado. En una modalidad la identificación es suministrada como un número telefónico dentro de un mensaje de texto. En otra modalidad la identificación es suministrada mediante usar un lector específico asociado con el Terminal usado para jugar, dicho lector puede leer información del medio de identificación. Tal lector puede ser remoto o del tipo inalámbrico o un

lector en contacto con un medio de identificación. Ejemplos de tales lectores son los lectores de tarjeta, tales como tarjetas bancarias o de crédito o lectores de tarjetas de identificación, un lector de tarjetas inteligentes, una conexión USB inalámbrica o mediante Bluetooth para contactar los medios de identificación, tal como un teléfono móvil o similares contiene la identificación del usuario, o un lector óptico, tal como un lector de código de barras.

Los mensajes usados en el método de la presente invención puede ser cualquier mensaje adecuado, tal como mensajes SMS, mensajes de multimedia, mensajes similares a SMS, mensajes de correo electrónico o mensajes de correo electrónico seguro. Los mensajes pueden ser palabras de cualquier lenguaje natural o cualquier otra cosa tal como códigos o mensajes producidos automáticamente, por ejemplo en un caso de sistema de televisión digital. Los mensajes enviados directa o indirectamente por el usuario final o el Terminal usado para jugar el juego por el usuario final significa que indican el deseo del usuario final de llevar a cabo clases diferentes de eventos, generalmente relacionados con el juego que se está jugando. Ejemplos no limitativos de tales mensajes son mensajes de texto simple "PLAY" o "PAY" enviados por cualquier teléfono móvil.

El mensaje que reporta el resultado del juego, generalmente enviado por el sistema de juego puede ser un mensaje simple que contiene solamente texto, tal como un mensaje de texto de un teléfono móvil, o puede contener también otros elementos, tales como imágenes y sonido, por ejemplo mensaje de multimedia, imágenes o similares. Los mensajes pueden ser de cualquier otro tipo de mensaje adecuado usado por redes portadoras adecuadas incluyendo, pero sin limitarse a, redes terrestres o satelitales. También puede ser una aplicación de multimedia desechable. En todos los casos el propósito de este mensaje de reporte es el de

suministrar información acerca del resultado del juego, dicho resultado ya ha sido determinado. Una forma más complicada de tal mensaje puede mejorar la habilidad de juego del juego o hacerlo más excitante. Ejemplos de tales mensajes con la animación de multimedia que muestra la animación del tiquete de lotería tipo raspe. Aunque la lotería real ha sido llevada a cabo mediante el sistema de juego y el resultado ya ha sido determinado, al jugador se le da la excitación del juego mediante suministra dicho resultado pieza por pieza con dicha animación, que puede ser interactiva o no interactiva.

A medida que como este mensaje puede ser una aplicación, debería notarse que las aplicaciones relacionadas con jugar el juego real, por ejemplo aplicaciones que llevan a cabo un acto de lotería real u otros actos para resolver o afectar el resultado del juego, no son incluidos en el alcance de la presente invención.

También otros mensajes pueden ser enviados durante el juego, tales como para informar al usuario acerca de los términos del juego, o para asegurar ciertos actos o escogencias que el usuario ha hecho. Estos mensajes opcionales pueden facilitar generalmente el proceso de jugar, pero no son esenciales para la presente invención.

Ahora la presente invención será descrita con ejemplos relacionados con jugar con un Terminal móvil tal como un teléfono móvil. Estos ejemplos son suministrados simplemente para ilustrar la idea de la presente invención y no deben ser considerados como limitantes del alcance de la invención. Una persona versada en la técnica puede vislumbrar diversas modalidades que pueden ser aplicadas sobre diferentes ambientes, terminales, juegos y similares dentro del alcance de las reivindicaciones adjuntas.

41

Ejemplos

Ejemplo 1. El curso de un juego

A. Apertura de una cuenta de juego

El jugador envía un mensaje de texto "PLAY" al servicio de juego (Figura 2.1.1). El servicio contestará mediante anunciar que el jugador está próximo a iniciar el juego (Figura 2.1.2). El servicio de juego puede también anunciar los términos del juego. Si después de esto el jugador envía un mensaje indicando el juego al servicio, este será interpretado como que acepta las condiciones.

B. Jugar, ganar

El jugador envía un mensaje de texto "JUGAR" o el nombre del juego o similar al servicio (Figura 2.2.1). El servicio calcula un valor de gana/pierde para el jugador y el valor indica que este es un ganador. El servicio contestará mediante anunciar "Felicitaciones, usted ha ganado" (Figura 2.2.2) el servicio dará instrucciones de cómo consignar el premio mediante enviar un mensaje del nuevo al servicio con el número y el nombre de la cuenta bancaria. El jugador todavía tomará parte de la lotería semanalmente (Figura 2.2.3).

C. Jugar, no ganó

El jugador envía un mensaje de texto "JUGAR" o el nombre del juego o similar al servicio (Figura 2.3.1). el servicio calcula un valor de gana/pierde para el jugador y

42
42

el valor indica que no ganó. El servicio contestará mediante anunciar "Desafortunadamente usted no ganó un premio instantáneo" (Figura 2.3.2). El jugador todavía puede tomar parte de la lotería semanalmente (Figura 2.3.3).

D. Consignación del premio

Para poder consignar el premio al jugador este debe confirmar la cuenta bancaria o una información de identificación personal. Por ejemplo el jugador por debajo de 18 no se le permite la consignación del premio (según es indicado en los términos o en las condiciones del juego). El jugador envía un mensaje con el número de la cuenta bancaria, el nombre y una indicación para pagar el premio (Figura 2.4.1). El servicio contestará mediante confirmar la información (Figuras 2.4.2, 2.4.3). El servicio enviará un mensaje que contiene un código de verificación desechable (Figura 2.4.4) el cual el jugador debe enviar de nuevo al servicio para poder aceptar la transferencia bancaria y obtener el premio.

Ejemplo 2. El proceso del servidor

Los procesos del progreso del juego sobre en el servidor del sistema de juego son descritos aquí. El ejemplo del evento de jugar descrito aquí es similar a aquel descrito anteriormente en donde un teléfono móvil es usado como terminal para jugar. También otros tipos adecuados de terminales y mensajes pueden ser usados. No todas las etapas esenciales de los procesos son mostradas en los diagramas de flujo de los siguientes ejemplos, sino que algunas etapas ilustrativas que muestran algunos de los procesos llevados a cabo en diferentes fases. El terminal como se llama aquí representa al usuario final.

1. Primera sesión de juego (Figura 3)

El terminal envía un mensaje "play" al servidor. El servidor verifica si el servicio ha sido usado anteriormente desde ese número telefónico particular. Si no, el sistema enviará al terminal un mensaje que le dice los términos del juego. Los mensajes y posiblemente otra información son almacenados en la base de datos. En el terminal el jugador se le muestra los términos de juego. También se dice, que enviar un mensaje que indique jugar es interpretado como la aceptación de los términos. El servidor verificará si el uso de ese teléfono particular es permitido. Si es así, los eventos son considerados como eventos de juego normales. Si no, el jugador contestará al terminal e informará al jugador que el uso del servicio de ese número está prohibido. La base de datos almacenará la información. La información a la que se refiere aquí es cualquier información relacionada con el juego, el jugador, el terminal o similar, tales como los mensajes, los eventos de juego, los números telefónicos u otras identificaciones del usuario y similares.

2. Jugar (Figura 4)

El terminal envía un mensaje "play" al servidor. El servidor verifica en la base de datos si el servicio ha sido usado antes desde ese número telefónico particular. Si esta es la primera vez, ver 1 (la primera sesión de juego). Si el jugador ya es conocido y el número telefónico está en la base de datos, el servidor verificará si el jugar desde ese terminal particular está permitido. Si no, al jugador se le informará que el uso del servicio desde ese número está prohibido. Los eventos son almacenados en la base de datos. Si el jugar está permitido, el servidor enviará las loterías es decir el pierde o gana es calculado y el juego queda disponible. Un mensaje diciendo el resultado del juego es enviado y mostrado en el terminal. El

44
44

mensaje del usuario es agregado a otra lotería que será mostrada posteriormente ("lotería semanal") y el monto será incrementado. Los eventos son almacenados en la base de datos.

3. Pagar el premio (Figura 5)

El terminal envía un mensaje "pay" al servidor. El servidor verifica si la información de la cuenta bancaria para ese número de teléfono específico ha sido almacenada. Si no, el servidor le replicará mediante dar las instrucciones en un mensaje. Si sí, el servidor replicará mediante un mensaje mostrando la información de la cuenta bancaria ya almacenada en la base de datos. Los eventos son almacenados en la base de datos. El terminal aceptará la transferencia bancaria. El servidor se pondrá en contacto con un banco y transferirá el dinero. El servidor automáticamente actualizará las bases de datos de monitoreo de ganar. El servidor verificará si el evento fue exitoso. Si es así, el evento de transferencia es verificado. Los eventos son almacenados en la base de datos, si ahora, el usuario es informado acerca de un error. Los eventos son almacenados en la base de datos.

4. Lotería Semanal (Figura 6)

El servidor iniciará el juego temporizado semanalmente. El proceso de jugar se lleva a cabo y el monto y ganadores pequeños son determinados. Los eventos son almacenados en la base de datos. El servidor informará a todos los participantes y los ganadores de los resultados. Las páginas WWW relacionadas con la situación del juego son actualizadas. Los terminales del usuario muestran a los jugadores un mensaje de si si o no el jugador ganó. Los eventos son almacenados en la base de datos. El servidor actualizará la base de datos de monitoreo de ganancias. Los eventos son almacenados en la base de datos.

248
45**REIVINDICACIONES**

1. Un método de jugar un juego en red o móvil mediante mensajes entre un usuario que usa un terminal y un sistema para jugar dentro de una sesión de juego único caracterizado en que en dicha sesión de juego
-dicho usuario envía un primer mensaje a dicho sistema de juego, en donde dicho usuario es identificado por un identificador de usuario existente sin un registro específico a dicho sistema de juego,
-dicho sistema de juego calcula un valor de perder/gana para dicho usuario para definir si hay un gana o pierde en el juego,
-dicho sistema de juego responde con un segundo mensaje a dicho usuario para informar el resultado de dicho juego.
2. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que en el caso de ganar dicho usuario responde con un tercer mensaje a dicho sistema de juego para suministrar la información de la cuenta del sistema de pago para el pago del premio.
3. El método de la reivindicación 2, caracterizado en que dicho sistema de juego responde a dicho usuario con un mensaje que contiene una verificación del pago y dicho usuario envía de nueva dicha verificación a dicho sistema de juego para poder aceptar un pago del premio.
4. El método de la reivindicación 3, caracterizado en que dicho sistema de juego paga el premio de acuerdo con la información de cuenta de sistema de pago dado.

46

5. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que en el caso de un ganador de premio es agregado a la cuenta de juego del jugador.
6. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que el pago del usuario por el juego está asociado con dicho primer mensaje.
7. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicha información de cuenta de sistema de pago es una información de cuenta bancaria.
8. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicho usuario adicionalmente toma parte en otra sesión de juego en donde dicho primer mensaje de usuario no es requerido.
9. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizado en que dicho identificador de usuario existente es un número de teléfono, tarjeta de identificación, número de seguridad social, código de seguridad bancario, ID biométrico, ID digital nacional o internacional, identificación de dispositivo confiable, número de tarjeta de crédito, código imei, código sim, otra identificación de cuenta confiable, código de id de terminal de televisión digital, u otro código adecuado, número o medio de identificación, que determina o de otra manera separa o identifica los jugadores uno del otro.

10. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicho terminal es un terminal móvil.
11. El método de la reivindicación 10, caracterizado en que dicho terminal móvil es un teléfono móvil, PDA, comunicador, computador portátil o cualquier otro terminal inalámbrico.
12. El método de cualquiera de las reivindicaciones 1 a 9, caracterizado en que dicho terminal es un terminal de red.
13. El método de la reivindicación 12, caracterizado en que dicho terminal de red es un computador personal, un terminal de juegos o un terminal de televisión digital.
14. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicho mensaje es un mensaje SMS, mensaje multimedia, mensaje similar a SMS, mensaje de correo electrónico, mensaje de correo electrónico seguro.
15. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que si dicho usuario es un usuario nuevo el sistema de juego enviará de nuevo a dicho usuario un mensaje que contiene los términos de uso.
16. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que dicho sistema de juego verifica si dicho usuario se le permite jugar y con base en esto si se le permite o se le niega a dicho usuario el juego.
17. Un sistema de juego para jugar un juego en red o mediante móvil por mensaje entre un usuario que usa un terminal y un sistema de juego

47
48

dentro de una sesión de juego única, caracterizado en que dicha sesión de juego única

-el sistema de juego está dispuesto para recibir un primer mensaje de dicho usuario, en donde dicho usuario está dispuesto a ser identificado por un identificador de usuario existente si un registro específico en dicho sistema de juego,

-dicho sistema de juego está dispuesto para calcular un valor de ganancia/pérdida para dicho usuario para definir si existe ganancia o pérdida en el juego;

-dicho servicio de juego está dispuesto para responder con un segundo mensaje de dicho usuario para reportar el resultado de dicho juego.

18. El sistema del juego de la reivindicación 17, caracterizado en que en el caso de ganar dicho sistema de juego está dispuesto para recibir un tercer mensaje desde dicho usuario para suministrar el sistema de la información de la cuenta del sistema de pago para el pago del premio.
19. El sistema de juego de la reivindicación 18, caracterizado en que dicho sistema de juego está dispuesto para responder a dicho usuario con un mensaje que contiene una verificación del pago y para recibir de nuevo dicha verificación desde dicho usuario para poder aceptar un pago del premio.
20. El sistema de juego de la reivindicación 19, caracterizado en que dicho sistema de juego está dispuesto para pagar el premio de acuerdo con la información de cuenta del sistema de pago dada.

28
49

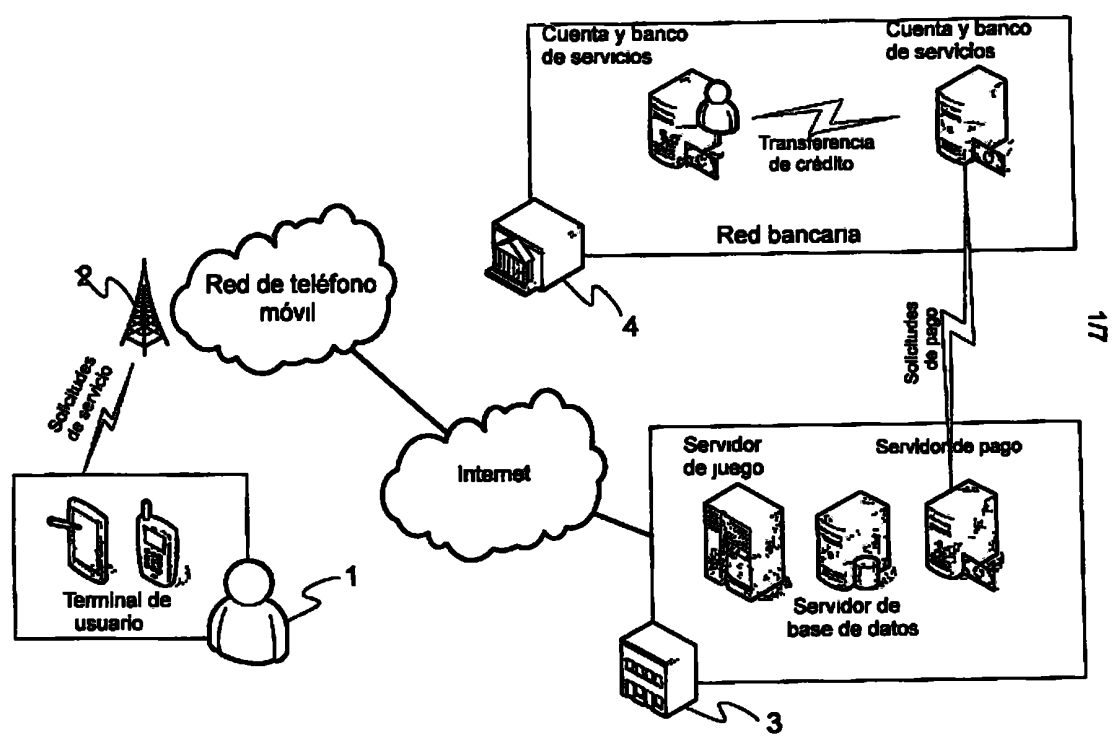
21. El sistema de juego de la reivindicación 17, caracterizado en que en el caso de un ganador de premio está dispuesto a ser agregado a la cuenta de juego del jugador.
22. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 21, caracterizado en que el pago del usuario por el juego está asociado con dicho primer mensaje.
23. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 22, caracterizado en que dicha información de sistema de pago es una información de cuenta bancaria.
24. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 23, caracterizado en que dicho usuario toma parte de otra sesión de juego en donde dicho primer mensaje de usuario no es requerido.
25. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 24, caracterizado en que dicho identificador de usuario existente es un número telefónico, una tarjeta de identificación, un número de seguridad social, código de seguridad bancario, una ID biométrico, una ID digital nacional o internacional, una identificación de dispositivo confiable, un número de tarjeta de crédito, código imei, código sim, otra identificación de cuenta confiable, un código de ID de Terminal de televisión digital, o cualquier otro código, número u medio de identificación adecuado, que determina o de otra manera separa e identifica de manera única los jugadores uno del otro.

~~50~~
50

26. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17-25, caracterizado en que dicho Terminal es un Terminal móvil.
27. El sistema de juego de la reivindicación 26, caracterizado en que dicho Terminal móvil es un teléfono móvil, un PDA, un comunicador, un computador portátil, o cualquier otro Terminal inalámbrico.
28. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17-25, caracterizado en que dicha Terminal es un Terminal de rayo.
29. El sistema de juego de la reivindicación 28, caracterizado en que dicho Terminal de red es un computador personal, un Terminal de juego o un Terminal de televisión digital.
30. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17-29, caracterizado en que dicho mensaje es un mensaje SMS, un mensaje multimedia, un mensaje similar al SMS, un mensaje de correo electrónico, un mensaje de correo electrónico seguro.
31. El sistema de juego de la reivindicación 17, caracterizado en que si dicho usuario es un usuario nuevo el sistema de juego está dispuesto para enviar de nuevo ha dicho usuario un mensaje que contiene los términos de uso.
32. El sistema de juego la reivindicación 17, caracterizado en que dicho sistema de juego está dispuesto para verificar si dicho usuario se le permite jugar y con base en esto está dispuesto a sea permitir o negar a dicho usuario el juego.

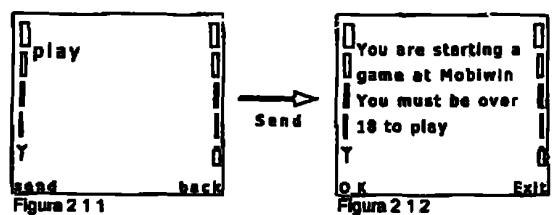
MÉTODO PARA JUGAR Y SISTEMA PARA JUGAR

Resumen: La presente invención se relaciona con un método para jugar y con un sistema para jugar. Más particularmente la presente invención se relaciona con juegos móviles o en red con un terminal, tal como un terminal móvil. En el método el jugador es reconocido por un identificador existente sin registro específico al sistema de juegos. También un método simple de pagar el precio se ha suministrado.

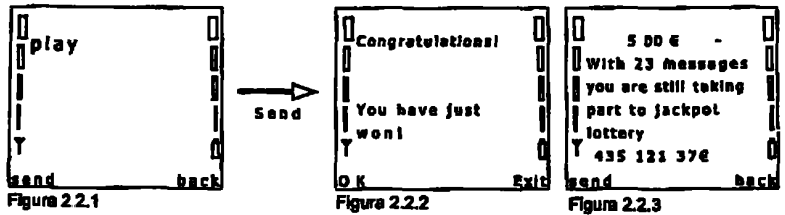


Fig

27

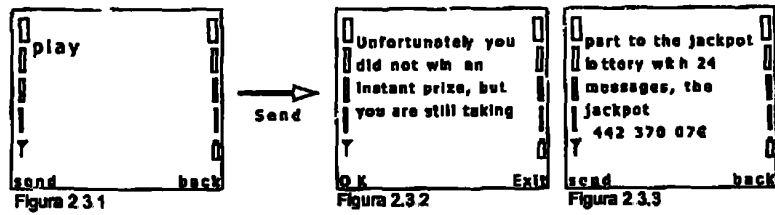


A Empezar juego

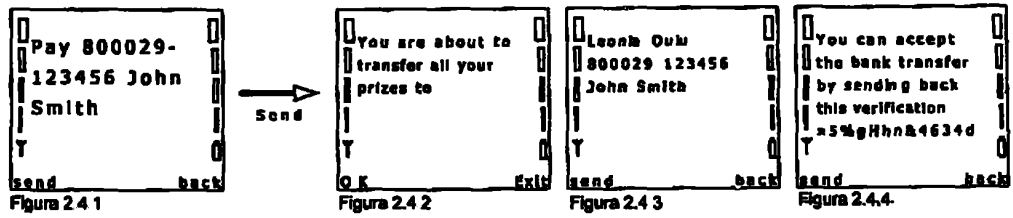


B Jugar ganar

Fig 2 A-B



C Jugar, no ganar



D Pagar el premio

Fig 2 C-D

3/7

54

47

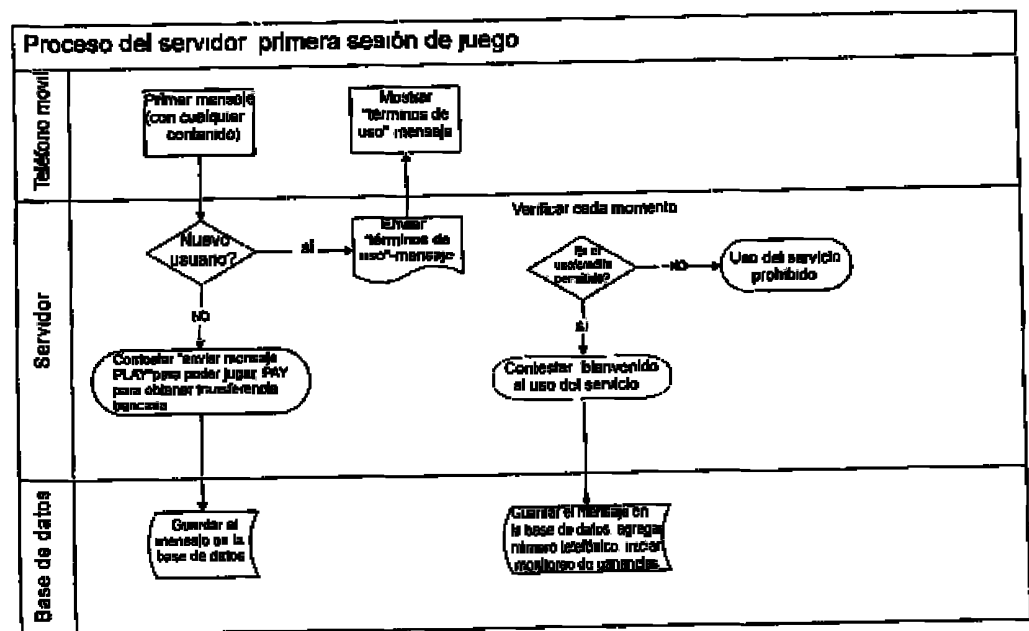
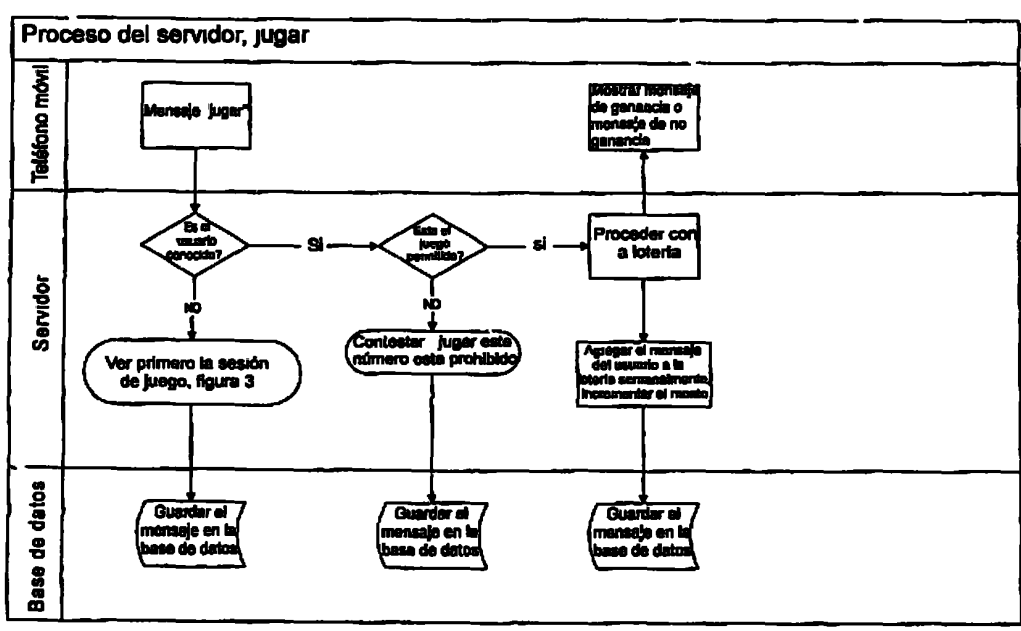


Fig 3



57

Fig 4

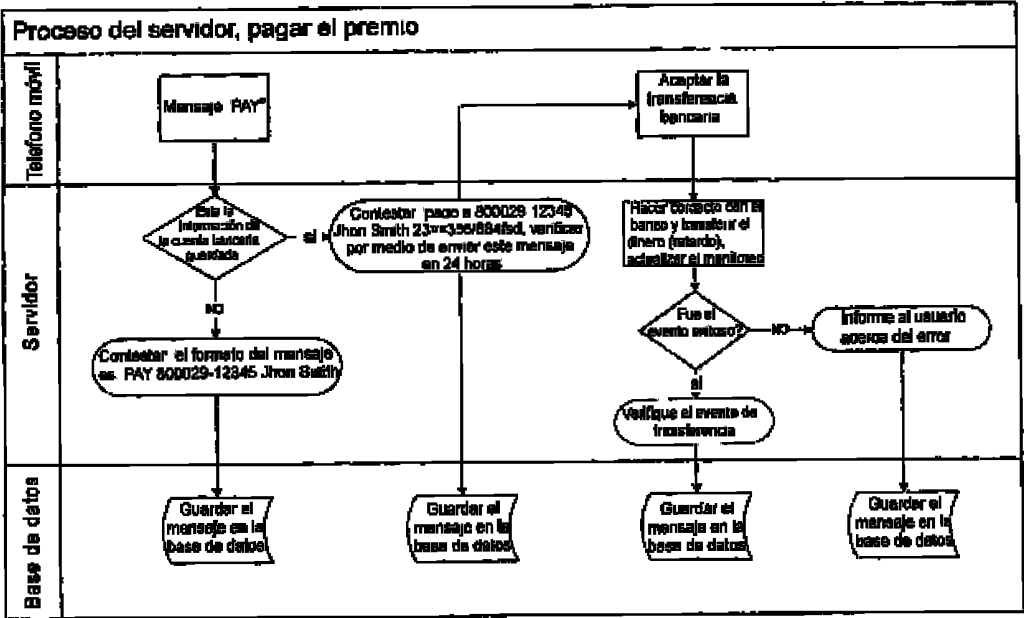


Fig 5

58
2006

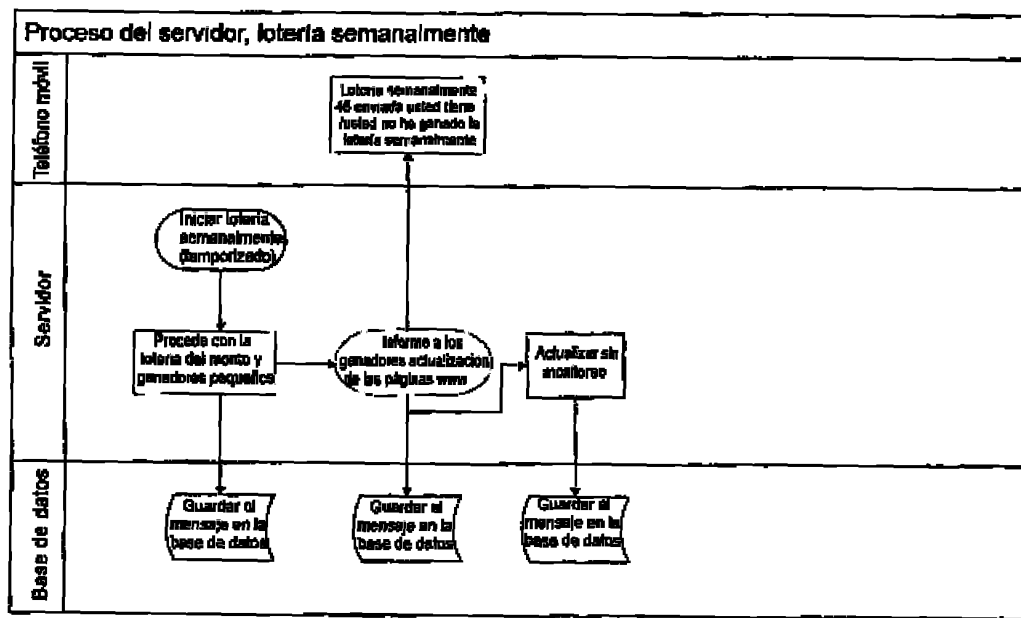


Fig 6

~~59~~

59

REIVINDICACIONES MODIFICADAS
PARA REALIZAR EL EXAMEN DE
PATENTABILIDAD

Reivindicaciones

1. **Un método de jugar un juego en red o móvil mediante mensajes entre un usuario que usa un terminal, que se puede utilizar para juego tal como sin modificaciones o instalaciones de aplicación adicional relacionadas con dicho juego, y sistema de juego dentro de una sesión de juego único, en donde**

-dicho usuario envía un primer mensaje a dicho sistema de juego, en donde dicho usuario es identificado por un identificador de usuario existente sin un registro específico a dicho sistema de juego,

-dicho sistema de juego calcula un valor de pierde/gana para dicho usuario para definir si hay un gana o pierde en el juego,

-dicho sistema de juego responde con un segundo mensaje a dicho usuario para informar el resultado de dicho juego, caracterizado en que en el caso de ganar dicho usuario responde con un tercer mensaje a dicho sistema de juego para suministrar la información de la cuenta del sistema de pago para el pago del premio.

2. **El método de la reivindicación 1, caracterizado en que dicho sistema de juego responde a dicho usuario con un mensaje que contiene una verificación del pago y dicho usuario envía de nueva dicha verificación a dicho sistema de juego para poder aceptar un pago del premio.**

3. El método de la reivindicación 2, caracterizado en que dicho sistema de juego paga el premio de acuerdo con la información de cuenta de sistema de pago dado.
4. El método de la reivindicación 3, caracterizado en que en el caso de un ganador de premio se agrega a la cuenta de juego del jugador.
5. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que el pago del usuario por el juego está asociado con dicho primer mensaje.
6. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicha información de cuenta de sistema de pago es una información de cuenta bancaria.
7. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicha información de sistema de premios es información de transferencia de giro u orden de pago o cualquier otro medio adecuado de reivindicación monetaria u otras ganancias.
8. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicho usuario adicionalmente toma parte en otra sesión de juego en donde dicho primer mensaje de usuario no es requerido.
9. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizado en que dicho identificador de usuario existente es un

62

número de teléfono, tarjeta de identificación, número de seguridad social, código de seguridad bancario, ID biométrico, id digital nacional o internacional, identificación de dispositivo confiable, número de tarjeta de crédito, código imel, código sim, otra identificación de cuenta confiable, código de id de terminal de televisión digital, u otro código adecuado, número o medio de identificación, que determina o de otra manera separa o identifica los jugadores uno del otro.

10. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicho terminal es un terminal móvil.
11. El método de la reivindicación 10, caracterizado en que dicho terminal móvil es un teléfono móvil, PDA, comunicador, computador portátil o cualquier otro terminal inalámbrico.
12. El método de cualquiera de las reivindicaciones 1 a 9, caracterizado en que dicho terminal es un terminal de red.
13. El método de la reivindicación 12, caracterizado en que dicho terminal de red es un computador personal, un terminal de juegos o un terminal de televisión digital.
14. El método de cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizado en que dicho mensaje es un mensaje SMS, mensaje multimedia, mensaje similar a SMS, mensaje de correo electrónico, mensaje de correo electrónico seguro.

15. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que si dicho usuario es un usuario nuevo el sistema de juego enviará de nuevo a dicho usuario un mensaje que contiene los términos de uso.
16. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que dicho sistema de juego verifica si dicho usuario se le permite jugar y con base en esto si se le permite o se le niega a dicho usuario el juego.
17. Un sistema de juego para jugar un juego en red o mediante móvil por mensaje entre un usuario que usa un terminal, que se puede utilizar para juego tal como sin modificaciones o instalaciones de aplicación adicional relacionadas con dicho juego, y sistema de juego dentro de una sesión de juego único, en donde
- el sistema de juego está dispuesto para recibir un primer mensaje de dicho usuario, en donde dicho usuario está dispuesto a ser identificado por un identificador de usuario existente si un registro específico en dicho sistema de juego,
 - dicho sistema de juego está dispuesto para calcular un valor de ganancia/pérdida para dicho usuario para definir si existe ganancia o pérdida en el juego;
 - dicho servicio de juego está dispuesto para responder con un segundo mensaje a dicho usuario para reportar el resultado de dicho juego caracterizado en que en el caso de ganar dicho sistema de juego está dispuesto para recibir un tercer mensaje de dicho usuario para

64

suministra información de cuenta de sistema de pago para el pago del premio.

18. El sistema de juego de la reivindicación 17, caracterizado en que dicho sistema de juego está dispuesto para responder a dicho usuario con un mensaje que contiene una verificación del pago y para recibir de nuevo dicha verificación desde dicho usuario para poder aceptar un pago del premio.
19. El sistema de juego de la reivindicación 18, caracterizado en que dicho sistema de juego está dispuesto para pagar el premio de acuerdo con la información de cuenta del sistema de pago dada.
20. El sistema de juego de la reivindicación 19, caracterizado en que en el caso de un ganador de premio está dispuesto a ser agregado a la cuenta de juego del jugador.
21. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 20, caracterizado en que el pago del usuario por el juego está asociado con dicho primer mensaje.
22. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 21, caracterizado en que dicha información de sistema de pago es una información de cuenta bancaria.
23. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 21, caracterizado en que dicha información de sistema de pago es una

65
65

Información de transferencia de giro, orden de pago o cualquiera otros medios adecuados para reivindicación monetaria u otras ganancias

24. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 23, caracterizado en que dicho usuario toma parte de otra sesión de juego en donde dicho primer mensaje de usuario no es requerido.
25. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17 a 24, caracterizado en que dicho identificador de usuario existente es un número telefónico, una tarjeta de identificación, un número de seguridad social, código de seguridad bancario, una ID biométrico, una ID digital nacional o internacional, una identificación de dispositivo confiable, un número de tarjeta de crédito, código imei, código sim, otra identificación de cuenta confiable, un código de ID de Terminal de televisión digital, o cualquier otro código, número u medio de identificación adecuado, que determina o de otra manera separa e identifica de manera única los jugadores uno del otro.
26. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17-25, caracterizado en que dicho terminal es un terminal móvil.
27. El sistema de juego de la reivindicación 26, caracterizado en que dicho Terminal móvil es un teléfono móvil, un PDA, un comunicador, un computador portátil, o cualquier otro Terminal inalámbrico.
28. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17-25, caracterizado en que dicha Terminal es un Terminal de rayo.

150
66

20. El sistema de juego de la reivindicación 28, caracterizado en que dicho terminal de red es un computador personal, un Terminal de juego o un terminal de televisión digital.
30. El sistema de juego de cualquiera de las reivindicaciones 17-29, caracterizado en que dicho mensaje es un mensaje SMS, un mensaje multimedia, un mensaje similar al SMS, un mensaje de correo electrónico, un mensaje de correo electrónico seguro.
31. El sistema de juego de la reivindicación 17, caracterizado en que si dicho usuario es un usuario nuevo el sistema de juego está dispuesto para enviar de nuevo ha dicho usuario un mensaje que contiene los términos de uso.
32. El sistema de juego la reivindicación 17, caracterizado en que dicho sistema de juego está dispuesto para verificar si dicho usuario se le permite jugar y con base en esto está dispuesto a sea permitir o negar a dicho usuario el juego.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/FI 2004/000443

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC7: G07C 15/00, G06F 17/60

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC:

B. FIELDS SEARCHED

Machines documentation searched (classification system followed by classification symbols)

IPC7: A63F, G07C, G07F

Documentation searched other than machine documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

SE,DK,FI,NO classes as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search report code)

EPO-INTERNAL

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevance to claim No.
X	GB 2373138 A (MOBILE GAMING LTD), 11 Sept 2002 (11.09.2002), whole document	1-32
A	NO 03001466 A2 (BATKOV, G), 3 January 2003 (03.01.2003), abstract	1-32
A	US 6416414 B1 (A. STADELMANN), 9 July 2002 (09.07.2002), abstract	1-32
A	US 20020061778 A1 (J. ACRES), 23 May 2002 (23.05.2002), abstract	1-32

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☒ See patent family annex.

* Special categorization of cited documents

* A* document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

* X* earlier application or patent, but published on or after the international filing date

* U* document which may throw doubts on priority claims or which is cited to establish the publication date of another claim or other special reasons (to be specified)

* O* document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

* P* document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

* T* later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

* Y* document of particular relevance the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

* Y* document of particular relevance the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other cited documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

* Z* document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

7 February 2005

Date of mailing of the international search report

08-02-2005

Name and mailing address of the ISA/

Swedish Patent Office

Box 5055, S-102 43 STOCKHOLM

Telephone No. +46 8 666 02 84

Authorized officer

Lars Jakobsson /ltw

Telephone No. +46 8 783 25 00

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (January 2004)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/FI 2004/000443

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 20020049074 A1 (B.EISINGER ET AL), 25 Apr 11 2002 (25.04.2002), abstract	1-32
A	WO 0148712 A1 (NOKIA CORPORATION), 5 July 2001 (05.07.2001), abstract	1-32
A	WO 02054355 A1 (H-WISE INC.), 11 July 2002 (11.07.2002), abstract	1-32

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

30/01/2008

International application No.

PCT/FI 2004/009443

GB	2373138	A	11/09/2002	AU	5051801	A	13/02/2002
				EP	1305774	A	02/05/2003
				GB	0101850	D	00/00/0000
				GB	0105409	D	00/00/0000
				GB	0138109	D	00/00/0000
				AU	9517401	A	07/11/2001
				EP	1283782	A	19/02/2003
				GB	0101766	D	00/00/0000
				AU	2213502	A	18/06/2002
				EP	1339436	A	03/09/2003
				JP	2004522479	T	28/07/2004
WO	03091486	A2	03/01/2003	LV	12870	B	20/10/2002
US	6416414	B1	08/07/2002	AT	215718	T	15/04/2002
				AU	761533	B	22/08/2002
				AU	2262899	A	06/09/1999
				BR	9908097	A	31/10/2000
				CA	2318001	A	25/08/1999
				DE	59901116	D	00/00/0000
				EA	2406	B	00/00/0000
				EP	1057147	A, B	08/12/2000
				SE	1057147	T3	
				ES	2178834	T	16/11/2002
				PT	1057147	T	30/09/2002
				NO	9942964	A	28/08/1999
US	20020061770	A1	23/05/2002	AU	0634201	A	08/04/2002
				NO	0227677	A	04/04/2002
US	20020049074	A1	25/04/2002	AU	5419101	A	24/01/2002
				DE	10035348	A	31/01/2002
				EP	1174818	A	23/01/2002
				JP	2002126396	A	08/05/2002
WO	0148712	A1	05/07/2001	AU	2018501	A	09/07/2001
				EP	1242582	A	25/09/2002
				JP	2003518677	T	19/06/2003
				US	20010039204	A	08/11/2001
WO	02064358	A1	11/07/2002	NOVE			

HC Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA		SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO DIVISION DE NUEVAS CREACIONES EXTRACTO PARA PUBLICACIÓN SOLICITUD DE PATENTE DE INVENCION PCT	
(21) N° de solicitud: 091548		(51) Int Cl: G07C 15/00	
22) Fecha de solicitud: 09/10/2007		(71) Solicitante(s): IDEFACT OY	
(30) Prioridad (31) No. Prioridad (32) Fecha (33) País		(72) Inventor(es): OLLIPEKKA HALONEN SAMULI MÄENPÄÄ	
		(74) Apoderado:	
(85) Fecha límite inicio fase nacional: 09/01/2007		(87) Publicación internacional	
(86) Datos relativos a la presentación de la solicitud PCT		Fecha: 19/01/2008	
Fecha de presentación de la solicitud: 09/07/2004		N° publicación: WO 2006/005786 A1	
No. de solicitud PCT/F/2004/000443			
(54) Título: METODO PARA JUGAR Y SISTEMA PARA JUGAR			

Reivindicación(es):

1. Un método de jugar un juego en red o móvil mediante mensajes entre un usuario que usa un terminal y un sistema para jugar dentro de una sesión de juego único caracterizado en que en dicha sesión de juego

-dicho usuario envía un primer mensaje a dicho sistema de juego, en donde dicho usuario es identificado por un identificador de usuario existente sin un registro específico a dicho sistema de juego,

-dicho sistema de juego calcula un valor de pérdida/gana para dicho usuario para definir si hay un gana o pierde en el juego,

-dicho sistema de juego responde con un segundo mensaje a dicho usuario para informar el resultado de dicho juego.

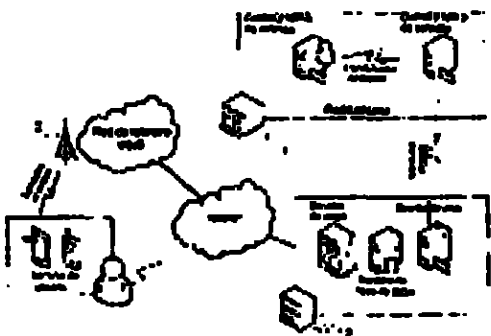
2. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que en el caso de ganar dicho usuario responde con un tercer mensaje a dicho sistema de juego para suministrar la información de la cuenta del sistema de pago para el pago del premio.

3. El método de la reivindicación 2, caracterizado en que dicho sistema de juego responde a dicho usuario con

un mensaje que contiene una verificación del pago y dicho usuario envía de nueva dicha verificación a dicho sistema de juego para poder aceptar un pago del premio.

4. El método de la reivindicación 3, caracterizado en que dicho sistema de juego paga el premio de acuerdo con la información de cuenta de sistema de pago dado.

5. El método de la reivindicación 1, caracterizado en que en el caso de un ganador de premio es agregado a la cuenta de juego del jugador.





FORMATO DE DIGITALIZACION
RELACION DE ANEXOS



Royal
Technologies S.A.
Copyright 2000

71

Expediente No		07001548	No. de Folia
Item		No. de Unidades	1
1	CD		
2	DVD		
3	REVISTA		
4	LIBRO		
5	PERIODICO		
6	DISQUETES		
7	SOBRE DE MANILA		
8	SOBRE BLANCO TAMAÑO CARTA	x	1
9	SOBRE BLANCO TAMAÑO OFICIO		
10	OTROS:		

Observaciones: Sobre Con Arte Pinal

72

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 806176009-2

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
Rad: 07-001548-00000-0000
Fax: 2007-01-09 16:38:44 Dep. 2020 NUECREACIONES
Tel. 11 PATENTENVR
Ere: 378 FASENACIONALI
Atr 411 PRESENTACION Fc 50674

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 97 - 136
FECHA : ABRIL 3 DE 2007

CONSISTENCIA DE PAGOS

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	VR. PAGO
CANELIER ABOGADOS	CONSTRUCCION	BANCO POPULAR	050-00110-6	55767481	03/01/2007	1,297,506.60

CONCEPTOS

CANT. IDENTIFICADO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1 50005-01-09 OTROS SERVICIOS DE PROPIEDAD I	998 VALOR COMPLEMENTO TARIFA AÑO ANTR	9,300.00
	TOTAL :	9,600.00

SON: NUEVE MIL PESOS

RESPONSABLE : _____

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

COLO 15728 841-0010

73

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
Rad: 07-001548- -00000-0000
Fec: 2007-01-08 18:53:44 Dep. 2027 NUECREACIONES
Tra. 11 PATENTEYS
Eve: 379 FASENACIONALU
Act: 411 PRESENTACION Folio 74

NIT : 900176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 06 - 99,149
FECHA : DICIEMBRE 27 DE 2006

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
CAYELIER ANDRABOS	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	950-90110-6	55272329	27/12/2006	33,670,000.00

***** CONCEPTO *****

CANT. REQUISITOS	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	30905-01-01 SOLICITUDES	
	91 TASA ANUAL DE MANTENIMIENTO DE PA	240,000.00
	TOTAL :	\$ 240,000.00

SEN: DOSCIENTOS CUARENTA MIL PESOS

RESPONSABLE : _____

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

COLO 15928 841 0010

74

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
Rad: 07-001548-00000-0000
Fec: 2007-01-09 15:53:44 Dep. 2020 RECREACIONES
Trs. 11 PATENTEN
Ete: 378 FASENACIONAL
Asi 411 PRESENTACION Fedoc: 74

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 000176009-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 06 - 99,137
FECHA : DICIEMBRE 27 DE 2006

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PAGO	Tr. PAGO
CAVELIER ABC20208	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	050-00110-6	55272329	27/12/2006	33,479,000.00

***** CONCEPTO *****

CANT. REGISTRO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
50005-01-06	REGISTRO DE CESION, CAMBIO NOMBRE	
13	NIÑOS Y ENSEÑAS COMERCIALES, MAR	234,000.00
	TOTAL :	234,000.00

SON: DOSCIENTOS TREINTA Y CUATRO MIL PESOS

RESPONSABLE : _____

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

6060 15928 341 001 0

75



Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

**REQUISITOS MINIMOS PARA ADMISION A TRAMITE
PCT**

PATENTE DE INVENCION []

MODELO DE UTILIDAD []

- ♦ Indicación de que se solicita la concesión de una patente []
- ♦ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud []
- ♦ Descripción de la invención []
- ♦ Dibujos de ser estos pertinentes []
- ♦ Comprobante de pago de las tasas establecidas []

COMPLETA []

INCOMPLETA []

DISEÑO INDUSTRIAL []

- ♦ Indicación de que se solicita el registro de Diseño Industrial []
- ♦ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud []
- ♦ Representación gráfica y fotográfica del Diseño Industrial o muestra del material que incorpora el diseño []
- ♦ Comprobante de pago de las tasas establecidas []

COMPLETA []

INCOMPLETA []

ESQUEMA DE TRAZADO []

- ♦ Indicación de que se solicita el registro de un Esquema de Trazado []
- ♦ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud []
- ♦ Representación gráfica del esquema trazado []
- ♦ Comprobante de pago de las tasas establecidas []

COMPLETA []

INCOMPLETA []

Firma Responsable

09 ENE. 2007

Fecha

Carrera 13 No. 27-00 Piso 5, 7 y 10
Conmutador: 3 82 08 40
Fax: 350 52 20
E-mail: info@sic.gov.co
www.sic.gov.co
Bogotá, D.C., Colombia

76

REPUBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Bogotá,
2020

Doctor(a)
FERRERO EMILIO

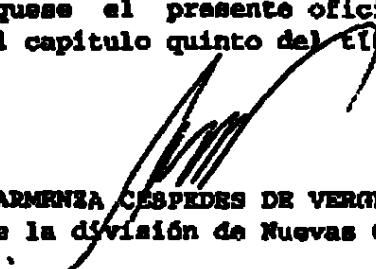
REFERENCIA	Radicación No.	7 1548
	Solicitud internacional	PCT/FI2004/000443
	Fecha inicio fase nacional	09/02/2007
	Trámite	11
	Evento	379
	Actuación	430
	Oficio No.	2336

Como resultado del examen de forma, realizado con fundamento en el artículo 18 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, artículo 27 del Tratado de Cooperación en Materia de Patentes (PCT), regla 51 bis del Reglamento y Circular Única de la Superintendencia de Industria y Comercio, se le comunica que:

1. Si fuere el caso, el solicitante debe adjuntar la traducción de los anexos del reporte de examen preliminar internacional (Art. 36.2.b) del tratado PCT.
2. La solicitud no contenga la copia del documento en que consta la cesión del derecho a la patente del inventor al solicitante o a su causante. (Art. 26-k) Decisión 486.
3. La solicitud no contiene el poder debidamente otorgado, con el lleno de los requisitos exigidos por los artículos 63 y subsecuentes del Código de Procedimiento Civil. Adicionalmente, deberá presentar el documento que acredite la existencia y representación legal de la sociedad solicitante, cuando ésta fuere persona jurídica.

En cumplimiento de lo dispuesto por el artículo 39 de la Decisión 486, se le requiere para que dentro del término de dos meses siguientes a la fecha de notificación del presente oficio, complete los requisitos anteriormente enunciados. En caso de no dar cumplimiento al presente requerimiento, la solicitud se considerará abandonada y perderá su prelación.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Única No.10 de 2001.


ALIX CARMONA CESPEDES DE VERGEL
Jefe de la división de Nuevas Creaciones

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista de fecha
larazo 16 FEB 2007